ATARI

JULI/AUGUST 91

sfr 5.– ös 40.–

DM 5.–

DAS JOURNAL FÜR ATARI ST COMPUTER 7/8 91

PD

JOURNAL FÜR DIE PRAXIS

Chaos durch KAOS?

Die Meinung der Experten

Kobold

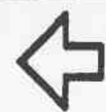
Der Nachfolger des Fast Filemover

Im Test

Riemann II, CodeKeys, AT Speed C16

SCSI-Tools: So helfen Sie Ihrer Festplatte auf die Sprünge

Göt '91

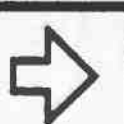




Öffnungszeiten: MO. - FR. von 10 - 18 Uhr durchgehend
Samstag und Sonntag geschlossen.



Es gelten unsere Geschäftsbedingungen





Rufen sie doch mal an

REVOLUTION

Nach nunmehr zwei überaus erfolgreichen Jahren Atari PD Journal war es für uns wieder einmal Zeit, ein Fazit aus den Erfahrungen der Vergangenheit zu ziehen und dabei gleichzeitig den Blick in die Zukunft zu richten. Seit der ersten Ausgabe im Sommer 1989 hat sich das PD Journal ohne Zweifel stark gemausert: Aus ursprünglich 64 Seiten sind mittlerweile rund 100 Seiten geworden, ohne daß sich dies in der Vergangenheit auf den Preis der Zeitschrift ausgewirkt hätte. Nicht nur quantitativ, sondern auch in Bezug auf die Qualität der Zeitschrift hat sich in dieser Zeit wohl vieles zum positiven geändert.

Was ursprünglich einmal als reine Public Domain Zeitschrift konzipiert war, entwickelte sich im Laufe der Zeit zu einem informativen Journal für alle Atari ST und TT Anwender. Unsere Zielsetzung – und das muß vielleicht wieder einmal deutlich gesagt werden – besteht weiterhin darin, ausführlich und detailliert über interessante Public Domain Software für den Atari ST zu berichten. Ebenso wichtig erscheint es uns aber, für Anwender und insbesondere für Einsteiger auch all die Informationen zu liefern, die zu einem sinnvollen Einsatz des Computers erforderlich sind – und dazu zählen eben auch Berichte über kommerzielle Produkte.

Diese Überlegung war das wesentliche Argument für eine Entscheidung, die schon vor einigen Monaten getroffen wurde und mit der Ausgabe 9/91 in die Tat umgesetzt wird: die Umbenennung der Zeitschrift in 'Atari Journal'. Wie Sie bei einem Blick auf Seite 99 selbst leicht feststellen werden, ist diese Änderung wohl auch ein Gewinn für die optische Erscheinung unserer Zeitschrift.

Mit der nächsten Ausgabe wird sich aber nicht nur der Name der Zeitschrift ändern, sondern auch einiges an Inhalt und Gestaltung – mehr möchte ich an dieser Stelle noch nicht verraten. Freuen können Sie sich aber in jedem Fall schon auf noch mehr Informationen auf deutlich über 100 Seiten. Was sich garantiert nicht ändern wird, ist das hohe Maß an Aktualität, das wir in den letzten zwei Jahren erreicht und auch erfolgreich beibehalten haben.

Aber auch um den Anteil an Public Domain Software brauchen Sie sich keine Sorgen zu machen: Der neu gewonnene Platz wird nicht primär für kommerzielle Produkttests verwendet werden. Vorstellung von Programmautoren und Computerclubs sowie Übersichten über PD-Programme werden Sie auch in Zukunft in unserer Zeitschrift regelmäßig finden.

Auf Wiedersehen also im Atari Journal

C. Strasheim

Christian Strasheim
Chefredakteur

INHALT

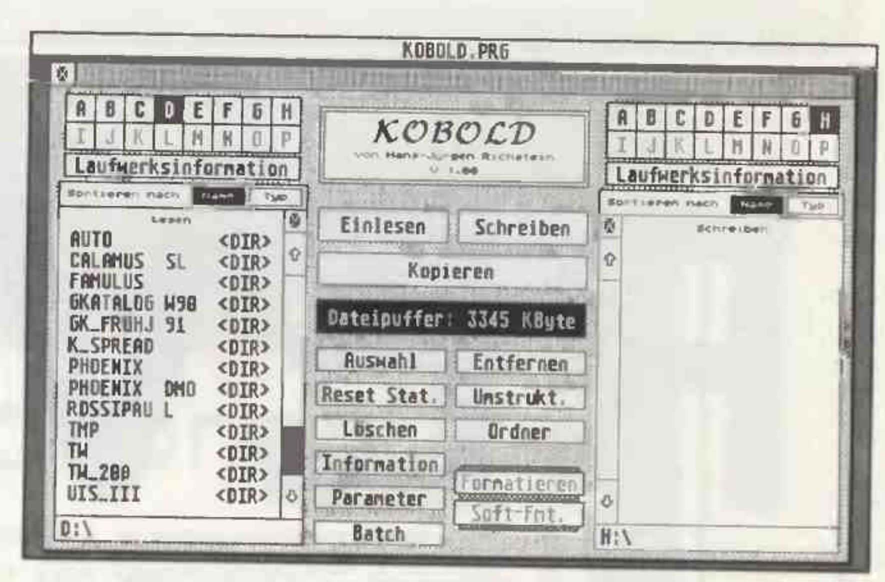
AKTUELL

SOFTWARE

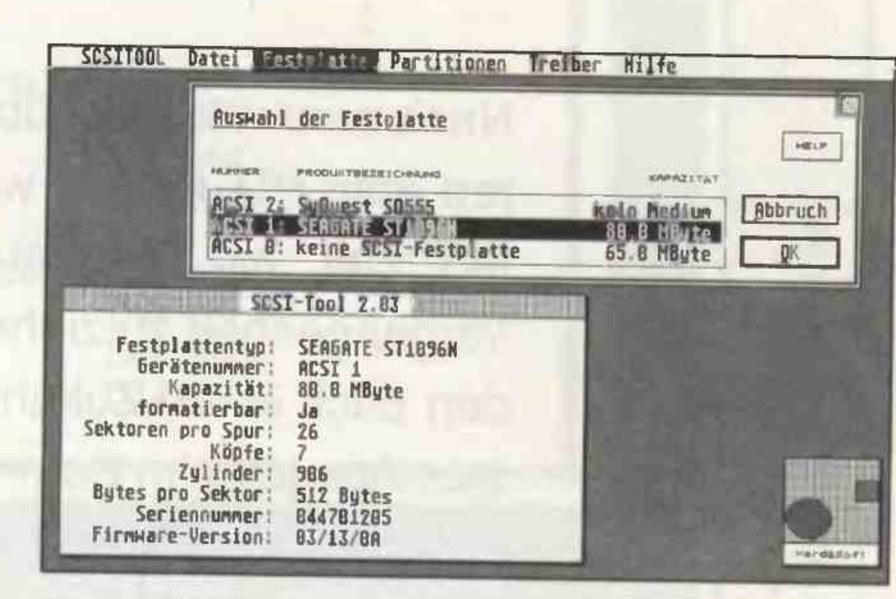
REPORT

GRUNDLAGEN

PUBLIC DOMAIN



Als Hochleistungs-Dateikopierer bezeichnet der Hersteller sein Programm Kobold. Zu Recht, wie wir finden. Aber lesen Sie selbst ab Seite 28.



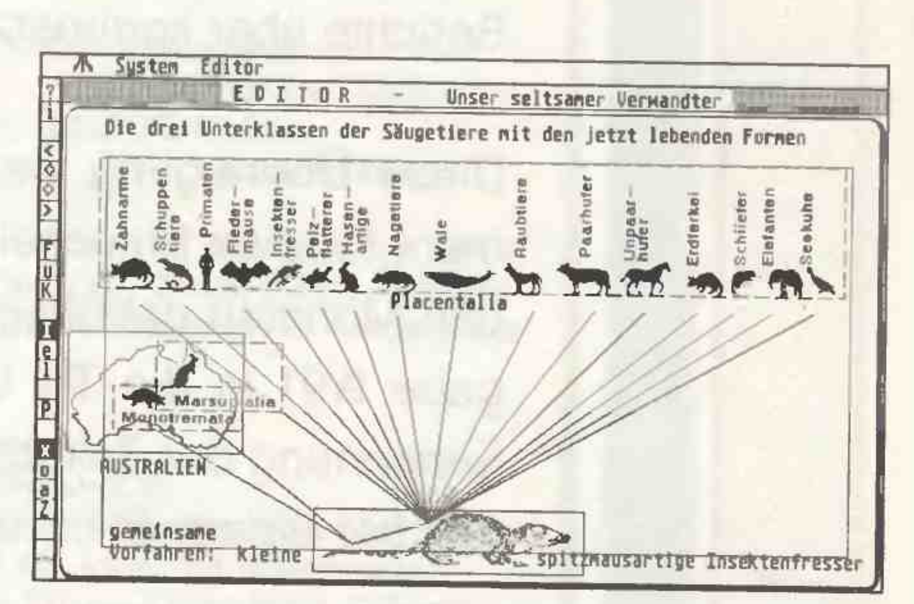
Festplattentreiber ist nicht gleich Festplattentreiber. Die feinen Unterschiede erfahren Sie ab Seite 30.

KAOS

Welche Probleme dieses "Betriebssystem" bringen kann, erfahren Sie ab Seite 18. Wir befragten namhafte Softwarehersteller, ST-Experten sowie einen Juristen.



Channel Videodat ist das Informationsmedium der 90er Jahre. Schnell, komfortabel und unschlagbar preiswert empfangen Sie über Channel Videodat jeden Tag viele Megabyte brandaktuelle Informationen und Daten – und das direkt aus Ihrem Fernseher, ohne jegliche Leistungskosten. Ab Seite 76 erfahren Sie mehr über das Programm.

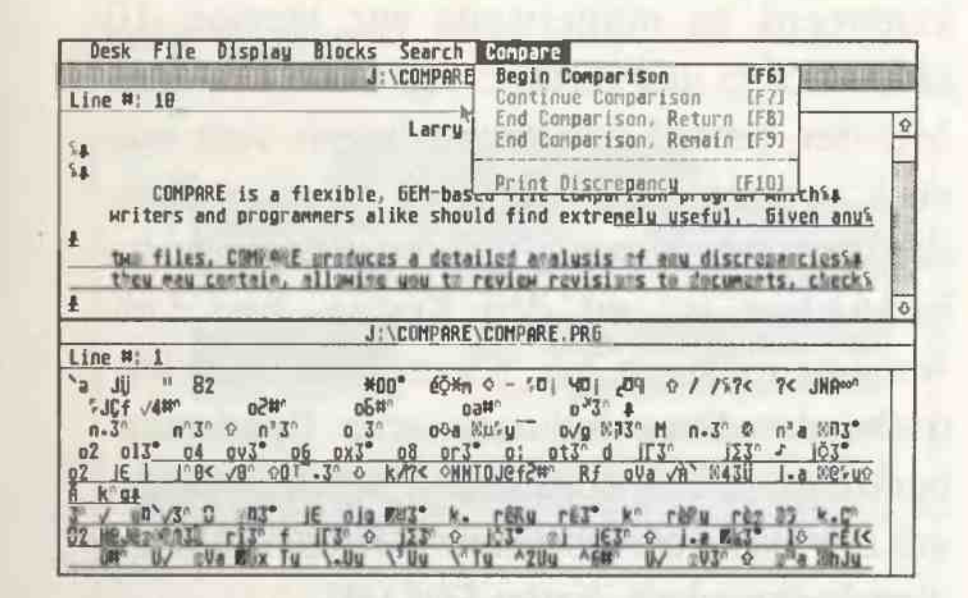


'Unser seltsamer Verwandter' beschreibt die Entwicklungsgeschichte des Menschen auf anschauliche Weise. Erstellt wurde diese Anwendung mit dem Expertensystem Ist Card.

INHALT

RUBRIKEN

DER KATALOG



Mit einer übersichtlichen Oberfläche präsentiert sich das Utility Compare, mit dessen Hilfe sich der Inhalt zweier Dateien vergleichen läßt.







ED GFA ist mehr als nur ein einfacher Editor. Die Features: Spaltensatz, Grafikeinbindung, Floskeltasten und ein Rechenmodus.





Mit Adam haben Sie die Möglichkeit, Ihren Stammbaum zu verwalten. In der vorliegenden PD-Version sind bis zu 100 Einträge möglich.



NEWS

Atari-Messe in Düsseldorf

Atari und Düsseldorf bilden eine gute Verbindung. Auch in diesem Jahr wird Atari das komplette Produktangebot in der nordrhein-westfälischen Landeshauptstadt ausstellen und damit die 1987 begonnene Messetradition fortsetzen.

Die Atari-Messe wird vom 23. bis zum 25. August geöffnet sein. Sie richtet sich an computerinteressierte Atari-Anwender und Händler. Die Atari-Produkte können auch in diesem Jahr wieder direkt käuflich erworben werden, wobei mit einer Besucherzahl von rund 50.000 gerechnet wird. Auf 20.000 Quadratmetern zeigt Atari auf dem Düsseldorfer Messegelände gemeinsam mit 220 Partnerunternehmen Computersysteme und die dazugehörende Anwendungssoftware. In MIDI-Sonderveranstaltungen wird moderne Sounderzeugung mit dem Atari vorgeführt. Ein DTP-Center zeigt den einfachen Weg vom Konzept bis zum Auflagendruck vor Ort. Dazu gibt es wieder Workshops und Vorträge zu aktuellen Themen aus Wissenschaft, Technik und Ausbildung. Auch der Portfolio kommt nicht zu kurz, ebenso wie das bekannte tragbare Telespiel Lynx.

Internationale Soft- und Hardware-Anbieter aus Europa und Übersee werden erfahrungsgemäß wieder zahlreiche neue Produkte für die Atari-Computer-Serie vorstellen.

Kalkulation für Druckereien

Das bewährte Kalkulationsprogramm Druckereimens ist mittlerweile zur Version 3.0 aufgestiegen und bietet einige neue Features. Mit der Branchensoftware lassen sich nun auch verschiedene Angebote an einen Kunden zusammenfassen. Die integrierte Preiskalkulation ist auf den Kosten- und Leistungsgrundlagen für Klein- und Mittelbetriebe der Druckindustrie vom Bundesverband Druck e.V. aufgebaut. Druckereimens, auf der Basis der populären Datenbank 'Adimens' entwickelt, kostet DM 998,-.

Comtex Computersysteme, Gitteweg 3, 7801 Bollschweil, Tel. 07633/50701

HotWire 3.0: Die echte Alternative zum Desktop



Sie kennen das Problem: Auf einem halben Dutzend Partitionen in unzähligen Ordnern liegen Ihre Anwendungsprogramme verstreut. Das ständige Öffnen und Schließen von Fenstern, das Klicken auf Icons und die Suche nach Programmdateien kostet unnötig Zeit und Nerven, wie die meisten Anwender sicher aus eigener Erfahrung wissen.

Mit HotWire 3.0 haben Sie jetzt einen heißen Draht zu Ihrem Computer: Sie können nun jede Anwendung durch einfachen Tastendruck vom Desktop aus starten. Und warum immer erst ein Programm starten und anschließend das zu bearbeitende Dokument nachladen? Mit HotWire können Sie Ihre Arbeitsdateien auf Knopfdruck starten, die zugehörige Anwendung wird praktisch nebenbei geladen.

Eine Art elektronische Stechuhr ermittelt auf Wunsch die exakte Arbeitszeit, die Sie in jeder Anwendung und mit jedem Dokument verbracht haben. Diese Informationen werden mit dem Datum versehen und in einer ASCII-Datei gespeichert – ideal für alle, die mit ihrem Atari ST Auftragsarbeiten erledigen, die in Abhängikeit von der Zeit abgerechnet werden.

Weiterhin bietet HotWire einen Paßwortschutz für Programme, eine Alarm-Funktion und viele weitere nützliche Hilfen. Zum Lieferumfang gehört auch der Bildschirmschoner HotSaver, der in allen Auflösungen ein Einbrennen des Bildes verhindert.

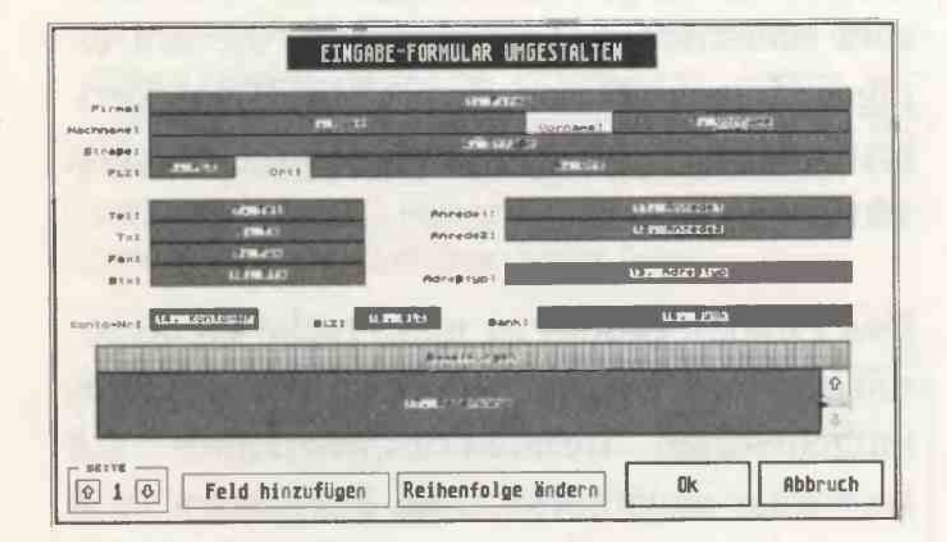
HotWire läuft auf allen Atari ST, STE und TT-Modellen in sämtlichen Bildschirmauflösungen. Einfachste Bedienbarkeit durch Pulldown-Menüs mit Zwischenüberschriften ist selbstverständlich. Für DM 98,- erhalten Sie HotWire in der brandneuen Version 3.0 mit einem umfangreichen und reichlich illustrierten deutschend Handbuch sowie weiteren Zusatzprogrammen von CodeHead.

Besitzer älterer Versionen können bei Einsendung der Original-Diskette und des Kaufbeleges für eine Upgrade-Gebühr von DM 30,- die Version 3.0 inklusive Handbuch und Versandkosten erstehen.

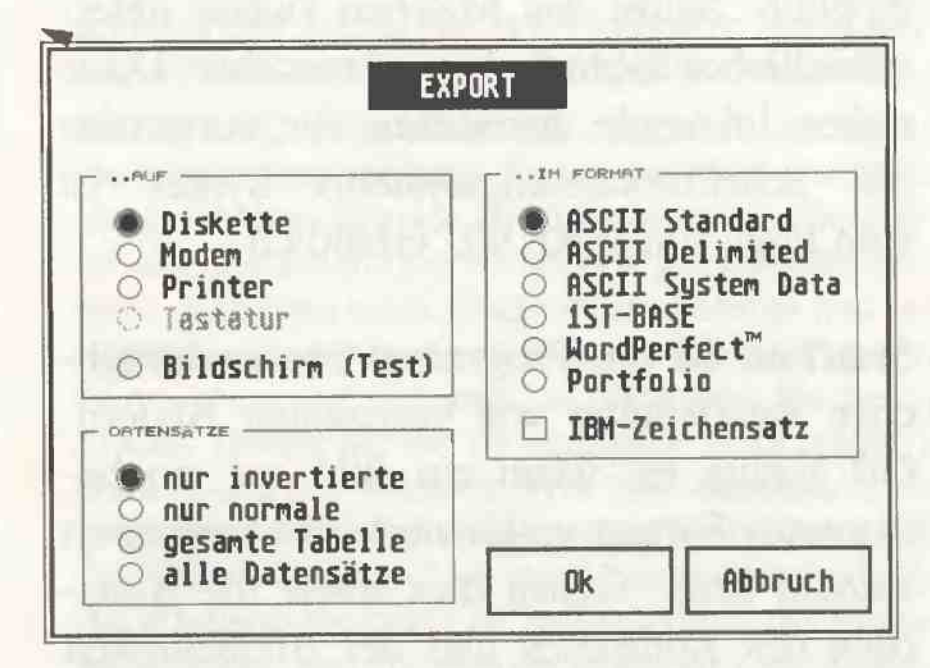
Artifex Computer GmbH, Holbeinstraße 60, 6000 Frankfurt 70, Tel. 069/6312456

Mit etwas Verspätung: Die Datenbank 1st Base

Erst in allerletzter Minute erhielten wir von der Firma Victor ein erstes Exemplar der neuen relationalen Datenbank 1st Base. Für den eigentlich geplanten, ausführlichen Testbericht war die Zeit leider zu knapp, so daß wir uns entschlossen haben, diesen Bericht auf die nächste Ausgabe zu verschieben. Bis dahin sollte auch das etwa 150 Seiten umfassende Handbuch fertig gedruckt sein, so daß wir Ihnen einen wirklich detaillierten Einblick in dieses vielversprechende Programm bieten können.



Quasi als 'Appetizer' seien hier noch einmal die wesentlichen Features von 1st Base aufgeführt: 1st Base kann wahlweise als Programm oder Accessory benutzt werden und zeichnet sich dabei dank der reinen Assembler-Programmierung durch hohe Geschwindigkeit und geringen Speicherplatzbedarf aus. Ein integrierter Formular-Editor erlaubt die interaktive Erstellung von Formularen, bei der Ausgabe sorgt eine eigene, BASIC-ähnliche Programmiersprache für hohe Flexibilität.



Erstaunlich ist auch die Kommunikationsfreudigkeit von 1st Base, die man ja von 1st Address zum Teil schon kennt: Neben dem klassischen Import/Export bietet 1st Base Möglichkeiten zum direkten Datenaustausch mit dem Portfolio sowie fast allen Anwendungsprogrammen über den Tastaturpuffer. Eine Rechenfunktion, ein eingebautes Terminalprogramm, ein Multi-Sort nach mehreren Feldern sowie der mit DM 248,- als günstig zu bezeichnende Preis machen 1st Base zu einer interessanten Alternative zu anderen Datenbanken.

Victor GmbH, Halbmond 8, 2058 Lauenburg, Tel. 04153/52323

Schnittstelle für den IEC-Bus

Die Firma GTI setzt seine bekannte Produktlinie von IEEE488-Interfaces für Atari-Computer konsequent fort. In Ergänzung zur Mega ST-Einbaukarte gibt es jetzt das universelle Gerät ACSI488, das über den DMA-Port (ACSI-Bus) an jeden ST, STE oder TT anschließbar ist. Selbstverständlich ist das Interface zusammen mit Festplatten, Laserdruckern und sonstigen DMA-Geräten zu betreiben.

Neben der universellen Verwendbarkeit für alle Atari-Computer bietet es durch die DMA-Kopplung nahezu so hohen Datendurchsatz wie die Einbaukarte Mega488. Auf der Softwareseite wird das Interface mit Treiberprogrammen der zweiten Generation (GPIB Phase 2) ausgeliefert. Diese Software ist kompatibel zum bisherigen Mega488-Treiber, so daß bestehende Anwendungsprogramme unverändert auch mit dem neuen Interface laufen. Phase 2 bietet jetzt symbolische Gerätenamen, anwenderdefinierbare Funktions-Makros und eine besonders einfache Datei-Schnittstelle, die Zugriff auf IEC-Bus-Geräte aus jeder Programmiersprache erlaubt.

Das Interface ACSI488 ist für DM 1.539,- inklusive Software erhältlich, wobei zur Zeit noch ein Einführungsangebot in Höhe von DM 1.310,- gilt.

GTI, Unter den Eichen 108a, 1000 Berlin 45, Tel. 030/8315021

16 MByte Fast-RAM und 426 MByte interne Festplatte für den TT

Mit der Hardwareerweiterung Digitari von der Firma Richter Distributor wird es möglich, den Atari TT um 4 oder 16 MByte Fast-TT-RAM aufzurüsten. Durch den Einsatz schneller RAM-Bausteine und einen besonderen Algorithmus für die Refresh-Zyklen der Bausteine konnte ein um 100% schnellerer RAM-Zugriff der CPU auf den Speicher erreicht werden. Der Einbau des Boards ist einfach durchführbar, es sind keine besonderen Fachkenntnisse oder gar Lötarbeiten nötig. Die Preise – sie unterliegen den Dollar-Schwankungen – liegen bei DM 1.380,- für 4 MByte und DM 4.780,- für die volle Ausbaustufe mit 16 MByte. Für den professionellen Anwender bietet Richter Distributor eine 3.5"-Festplatte mit 426 MByte Speicherkapazität an. Diese kleine und sehr schnelle Festplatte (14 ms Zugriffszeit) kann direkt in den Atari Mega STE und TT eingebaut werden. Die Festplatte Digimem ist zum Preis von DM 4.959,- erhältlich und wird formatiert und getestet ausgeliefert.

Richter Distributor, Hagener Str. 65, 5820 Gevelsberg, Tel. 02332/2703

Computerclub Minden

Seit dem ersten Mai betreibt der Computerclub Minden e.V. (kurz CCM) eine eigene Mailbox im Clubheim, die unter der Rufnummer 0571/42693 erreichbar ist. Die Mailbox ist an das internationale FIDO-Netz angeschlossen und mit den Parametern 8/N/1 und mit 300 bis 2.400 Baud anwählbar. Ab dem 1. Januar erscheint jetzt regelmäßig alle drei Monate die Vereinszeitschrift Insider. Der Computerclub – er unterstützt Anwender der Systeme Atari, Amiga und MS-DOS – hat jeden ersten Donnerstag einen öffentlichen Clubabend. Anfragen mit Rückporto bitte an die unten aufgeführte Adresse.

Computerclub Minden e.V., Bachstr. 22, 4950 Minden, Tel. 0571/35613

Super-Sommerpaket

Zum Preis von DM 998,- bietet Atari ab sofort ein interessantes Paket bestehend aus dem 1040 STE und diversen Software-Produkten an. Die 20 Spiele des Power Pack sorgen für Unterhaltung, während für's ernsthafte Arbeiten Adimens und That's Write mit Original-Handbuch mitgeliefert werden. Abgerundet wird das Paket durch eine Freizeittasche im Atari-Look.

Atari Computer, Postfach 1213, 6096 Raunheim

AT-Speed C16 als Upgrade

Ab sofort ist ein Upgrade von PC-Speed, AT-Speed und anderen Hardware-Emulatoren auf den AT-Speed C16 möglich. Das neue Flaggschiff der Speed-Serie ist mit 16 MHz getaktet, verfügt über einen Coprozessor-Sockel und wird zusammen mit DR-DOS 5.0 ausgeliefert. Zum Preis von DM 196,- ist ab sofort auch ein zum 80287 kompatibler, aber wesentlich schnellerer Coprozessor von IIT lieferbar.

Heim Verlag, Heidelberger Landstraße 194, 6100 Darmstadt 13, Tel. 06151/57783

Augur Tool für Syntex & ScanTool

Als Zusatz für das OCR-Programm Syntex ist jetzt Augur Tool erhältlich. Mit Hilfe dieses Editors für Bibliotheken wird eine nachträgliche Pflege von Schriftbibliotheken ermöglicht. Neben der Korrektur von falsch zugeordneten Zeichen ist das Löschen und Einfügen von Zeichen in einer Bibliothek möglich. Selbst das Mischen zweier unterschiedlicher Bibliotheken ist machbar. Diese sicher lohnende Investition für Anwender des Schrifterkennungssystems Syntex ist zum Preis von sFRr. 90,- erhältlich.

ScanTool ist ein Programm zur nachträglichen Bearbeitung von gescannten Bildern. Oft genügt es, wenn ein Bild auf ein bestimmtes Format verkleinert oder vergrößert werden kann. Genau dies sowie die Änderung des Kontrastes und der Bildhelligkeit ermöglicht ScanTool. Bilder können entweder im IMG- oder im TIFF-Format eingeladen oder über einen IDC-kompatiblen Scanner eingelesen werden. Auch ScanTool kostet sFr. 90,- und ist ab sofort erhältlich.

Trillian Computer AG, Eisfeldstr. 6, CH-8050 Zürich, Tel. 01/3022179

Zum Saisonbeginn: Fußball Studio 3.0

Gut ein Jahr nach Einführung des Fußball Studios ist jetzt die neue Version 3.0 des Programms erschienen. Durch die konsequente Weiterentwicklung kann das System mit einigen neuen, von vielen Anwendern gewünschten Features aufwarten. So sind die meisten der jetzt über 40 Hauptfunktionen nicht mehr ausschließlich für die 1. Bundesliga vorgesehen.

Seine Informationen erhält das Fußball Studio aus einer 600 KByte großen Datenbank, in der neben allen Ergebnissen und Tabellen jetzt auch alle Torschützen der 1. Bundesliga seit 1963 gespeichert sind. Diese umfangreiche Datensammlung ermöglicht eine Vielzahl statistischer Auswertungen, die seit einiger Zeit auch von der ARD/ZDF-Videotext-Zentrale in Berlin erfolgreich eingesetzt werden.

Das Fußball Studio ist nicht mehr kopiergeschützt und läßt sich daher mit Hilfe des mitgelieferten Installationsprogramms auf Festplatte installieren. Das Programm läuft in der hohen Auflösung auf allen Atari ST, STE und TT ab 1 MByte Hauptspeicher. Der Preis von DM 119,- hat sich gegenüber der Vorgängerversion nicht geändert. Registrierte Benutzer werden schriftlich informiert.

VMLogic, Volker Mallmann, Feldmannstr. 7, 6103 Griesheim, Tel. 06155/5857

Schnelle Modems von Supra

Neuigkeiten für DFÜ-Interessierte gibt es von Supra. Seit kurzem sind dort die lange angekündigten Nachfolger des bereits bekannten Supra 2400 erhältlich. Es handelt sich um die Modelle 2400 MNP und 2400 plus, sowie 9600 plus.

Bei ersterem wird durch die Microcom Network Protokolle MNP 2 bis 4 eine automatische Fehlerkorrektur erzielt, damit die Daten auch bei gestörten Verbindungen fehlerfrei zum Empfänger gelangen. MNP 5 sorgt während der Übertragung für eine automatische Datenkompression. Dabei untersucht das Modem den Datenstrom nach aufeinanderfolgenden gleichartigen Daten und komprimiert diese so gut möglich. Unterm Strich wird der Datendurchsatz dabei etwa verdoppelt, obwohl nach wie vor physikalisch 2400 Baud über die Leitung fließen.

Das Modell Supra 2400 plus sorgt durch das weiterentwickelte Kompressionsverfahren 'V42.bis' sogar für eine Vervierfachung des Datendurchsatzes, was effektiv 9600 Baud entspricht. Gleichzeitig werden bereits komprimierte Daten automatisch erkannt, wodurch sich die modem-eigene Daten-Kompression so lange zurückhält, bis wieder unkomprimierte Daten erkannt werden.

Der jüngste Sproß aus der Supra-Serie ist das Modell 9600 plus. Dies entspricht dem 2400 plus bis auf den kleinen Unterschied, daß die 'Leerlauf'-Geschwindigkeit bereits 9600 Baud beträgt (V32.bis), was nach der Kompression bis zu 38.400 Baud über eine reguläre Telefonleitung ermöglicht. Das '9600 plus' soll in allen Befehlen dem bekannten Dual-Standard-Modem von 'US-Robotics' entsprechen.

Die empfohlenen Preise liegen bei DM 428,- für das Modell 2400 MNP, DM 499,- für das Modell 2400 plus, und das Modell 9600 plus ist für ca. DM 1.300,- erhältlich (der genaue Preis stand bei Redaktionsschluß noch nicht fest).

Supra Deutschland GmbH, Rodderweg 8, 5040 Brühl, Tel. 02232/22002

Kein Augur 2.0 auf der CeBIT

Entgegen den Meldungen in verschiedenen Fachzeitschriften hat die Marvin AG kein Augur 2.0 auf der CeBIT vorgestellt. Richtig ist, daß in Hannover die Version 1.6 gezeigt wurde; mit einer Version 2.0 von Augur ist in naher Zukunft zu rechnen.

Weiter ist auch nicht richtig, daß es in Kürze ein Update von Syntex auf die Version 2.0 geben wird. Auch Syntex wird weiterentwickelt, eine Ankündigung einer neuen Version wird zu gegebener Zeit veröffentlicht werden. Registrierte Kunden werden selbstverständlich bei beiden Produkten über die Update-Möglichkeiten informiert.

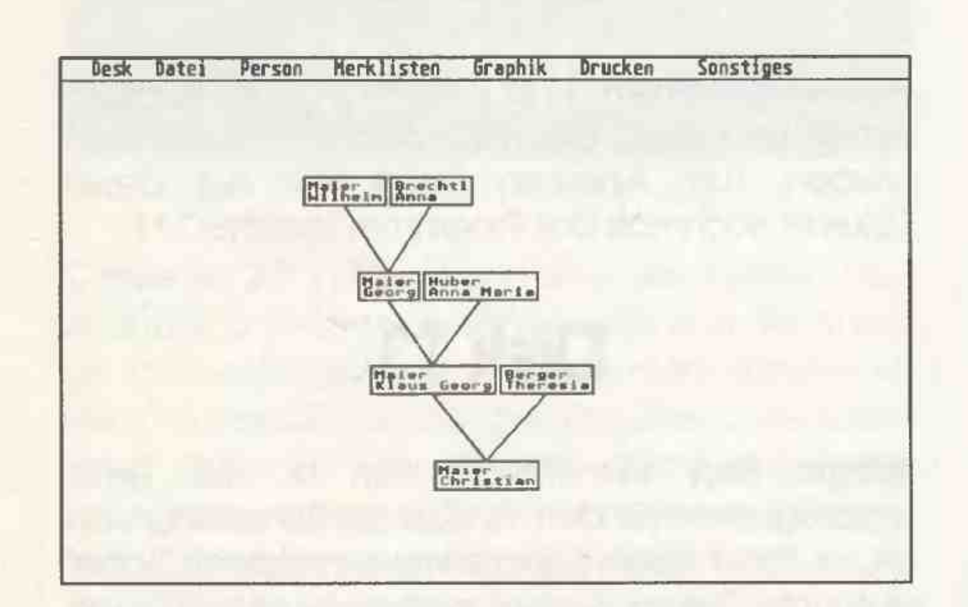
Marvin AG, Friesstraße 23, CH-8050 Zürich, Tel. 01/3022113 (Schweiz)

Neue PD-Software

Atari PD Journal

Disk J178

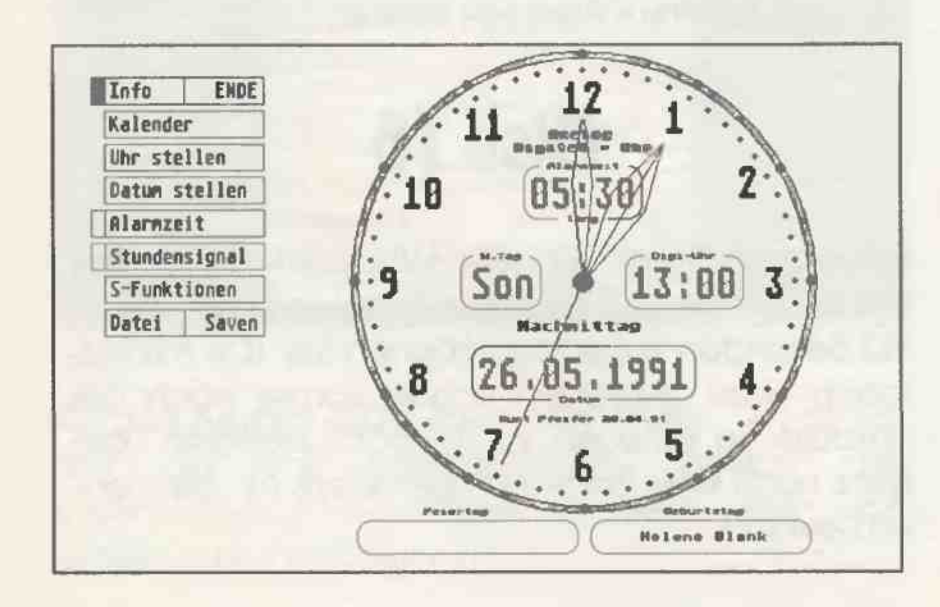
Adam 2.0: Adam, der Ahnen-Daten-Manager, dient zur Unterstützung der Ahnen- und Familienforschung. Das Programm ermöglicht die Eingabe und Verwaltung von Personendaten sowie deren übersichtliche grafische Darstellung. Adam verfügt über eine GEM-Oberfläche und läßt sich leicht bedienen. Die vorliegende PD-Version verwaltet bis zu 100 Personen, was für kleinere Sippen durchaus ausreichen sollte. (s/w)



Haushaltsabrechnung 4.0: Umfangreiches Programm zur privaten Haushaltsbuchführung auf dem Atari ST. Die Schwerpunkte bei der Entwicklung dieses Programms wurden auf Übersichtlichkeit und schnelle Eingabemöglichkeiten gelegt. Bei den Buchungen wird das Prinzip der doppelten Buchführung verwendet: Alle Ausgaben müssen auf ein Konto gebucht und auf einem Gegenkonto abgebucht werden. (1 MB, s/w)

AE Menu: Dieses kleine Programm dient als einfache Adreßverwaltung und zum Bedrucken von Adreß-Etiketten; dank einer einfachen GEM-Oberfläche ist das Programm leicht zu bedienen. Die Druckeranpassung erlaubt die Ausgabe der Etiketten auf nahezu jedem Drucker. (S)

Uhren & Kalender: Eine kleine Programmsammlung inklusive Source-Code in Omikron.BASIC. Die



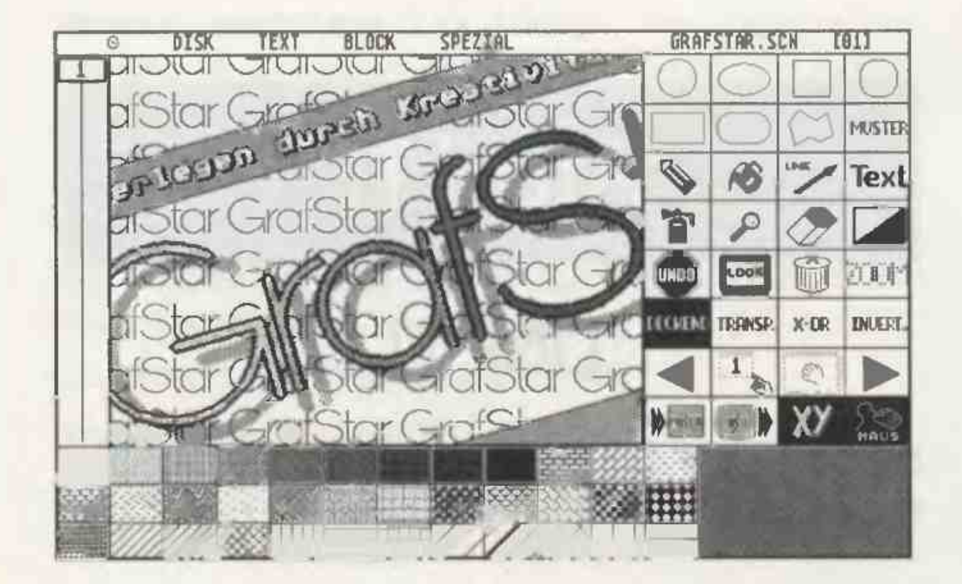
Programme verwandeln den Atari ST in eine bildschirmgroße Analoguhr, das Programm Uhr-Kalender verwaltet auch noch wichtige Termine. (s/w)

ST-DOS 1.00: Hierbei handelt es sich um den Omikron-Basic-Sourcecode einer MS-DOS-Imitation, die besonders sinnvoll im Omikron-Basic-Interpreter einzusetzen ist und von dort aus zahlreiche Befehle ausführen kann. Einige dieser Befehle sind an MS-DOS angelehnt, andere dienen völlig anderen Zwecken, so zum Beispiel: cls (Bildschirm löschen), chkdsk (Restspeicher im Laufwerk A anzeigen), date (Datum anzeigen), time (Zeit anzeigen), dir (Inhalt im Laufwerk A anzeigen), chdir (Hinweis auf cd-Befehl), cd (Wechsel des Unterverzeichnisses), del (Dateien löschen), dir (selektierte Datei anzeigen lassen), ren (Datei umbenennen), rd (Unterverzeichnis löschen), md (Unterverzeichnis einrichten), label (Benennt Diskette im Laufwerk A), prompt (Änderung des Prompt-Zeichens), vol (gibt Diskettenname aus), diskcopy (Kopiert eine Diskette von Laufwerk A nach B), copy (Kopiert einzelne Dateien), basic (ST-DOS beenden – Wechsel in Omikron-Basic), spare (Bildschirmschoner aktivieren), clock (Zeigt Datum und Uhrzeit an), help (Hilfen werden angezeigt), gemdos (Zeigt GEMDOS-Version an), sys (Systembefehlsmenue), create (Erstellen eines OM-Basic-Füllmusters), keyset (Erstellen einer F-Tasten-Belegung).

Die folgenden Disketten enthalten drei Spitzenprogramme von TommySoftware, die bisher kommerziell vertrieben und jetzt als Shareware freigegeben wurden. Es handelt sich hierbei um voll funktionsfähige Versionen, die kostenlos weitergegeben werden dürfen. Gedruckte Handbücher – sehr empfehlenswert – sind gegen einen geringen Unkostenbeitrag bei TommySoftware erhältlich.

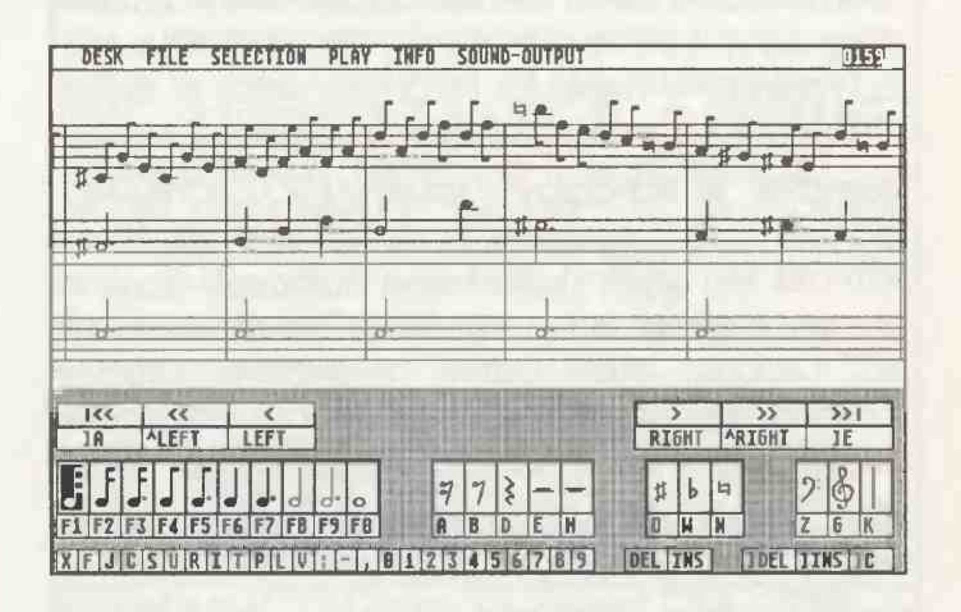
Disk J179

GrafStar 1.0: Das bekannte Malprogramm als Accessory. Mit GrafStar ist es ein leichtes, während der Arbeit mit einem DTP- oder Textverarbeitungsprogramm gerade einmal zwischendurch eine Zeichnung zu erstellen oder zu bearbeiten. Auch eine Möglichkeit zum Erstellen von Animationen und zur Einbindung von X32-Sounds fehlt nicht. (s/w)



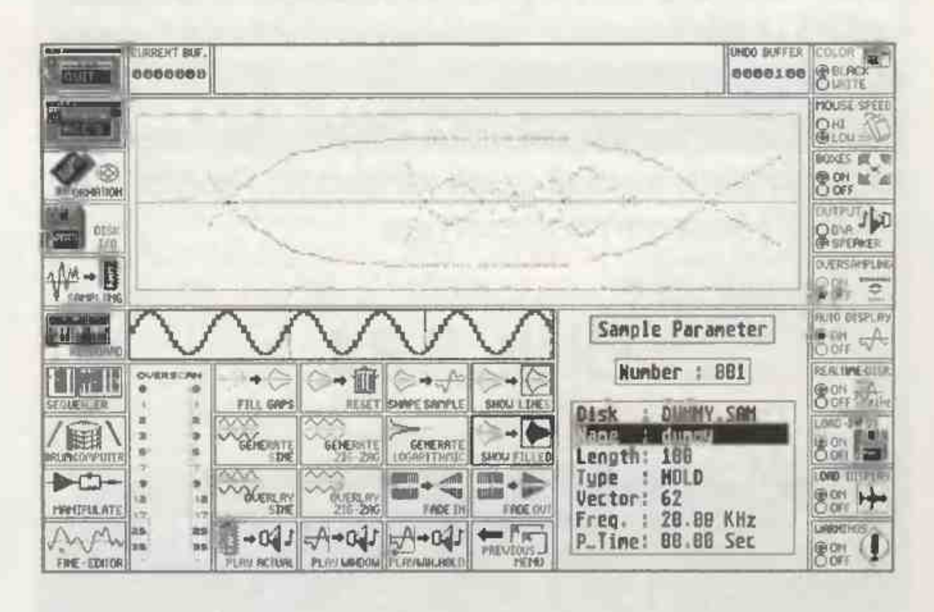
Disk J180

Sound Machine II: Sound Machine II ist das bekannte Musik-Programm zum Erstellen und Abspielen ganzer Musikstücke mit dem Atari ST. Statt des eingebauten Sound-Chips werden digitale Samples verwendet, womit höchste Soundqualitäten erzielt werden. Die Einbindung der so komponierten Stücke in eigene Programme ist möglich.



Disk J181 & 182

Sound Merlin: Sound Merlin ist ein Sample-Editor, der sich insbesondere dadurch auszeichnet, daß er eine Vielzahl von Modulen in sich vereinigt. So bietet das Programm neben umfangreichen Möglichkeiten zur Manipulation des Sounds auch einen Sequencer, einen Drumcomputer und ein Keyboard. Trotz dieses Funktionsumfangs ist Sound Merlin auf Grund der übersichtlichen, icon-orientierten Benutzeroberfläche leicht zu bedienen. Insbesondere für Programmierer gedacht ist die Möglichkeit, mit Sound Merlin erstellte Samples in eigene Programme einzubinden. Sound Merlin ist kompatibel zu allen gängigen Samplern sowie natürlich zu Sound Machine ST. Das Samplen ist direkt aus dem Programm heraus möglich und wird durch Funktionen wie wie ein getriggertes Oszilloskop, eine Aussteuerungsanzeige, Mithören über Monitor-Lautsprecher und eine Auto-Sampling-Funktion erleichtert. Auf den beiden Disketten finden sich neben dem Programm selbst zahlreiche Samples und Beispiele.



Disk J183

Edition Maritim: Omikron.BASIC-Quellcodes von Programmen rund um die Schiffahrt. Hier finden sich Programme zum Trainieren der Sichtzeichen und Schallsignale für die Binnen- und die Seeschiffahrt sowie Lernprogramme für die meisten, einfachen Flaggensignale. (f & s/w)

Die folgenden Utilities sind komplett in Assembler geschrieben. Der Sourcecode liegt jeweils bei und ist als Anregung für eigene Projekte zu verstehen.

1st Print: Dieses Utility gibt 1st Word Dokumente oder ASCII-Texte an einen P6-Drucker aus. Dabei nutzt es sehr viel mehr Möglichkeiten des P6, als die Druckertreiber von 1st Word und Wordplus. Insbesondere kann der P6-interne Blocksatz mit Proportionalschrift verwendet werden.

Gentos: Hierbei handelt es sich um einen sehr einfachen Linker, um in Maschinensprache zu programmieren. Es muß völlig relozierbar programmiert werden, denn Gentos addiert keine Offsets, dafür aber läuft es blitzschnell. Vor allem für kürzere Programme (oder für Programmteile) ist dieses Utility hervorragend geeignet.

Ramdisk & Harcopy: Dieses AUTO-Ordner-Programm macht zweierlei. Es richtet eine resetfeste Ramdisk ein und installiert eine Hardcopy-Routine, die recht große und satte Bilder liefert. Nicht nur NEC-Drucker, auch daran angelehnte Drucker funktionieren damit (z.B. Mannesmann Tally). Das ganze Programm ist nur 1000 Bytes kurz. (s/w)

SEC: Dieses Utility kann einzelne Sektoren einer Diskette anzeigen, jeweils auch mit Checksumme.

CosSin: Eine ausführliche Cosinus-Sinus-Tabelle mit vorangestelltem Unter-Prögrämmchen, das einen Winkel erhält und Cosinus-Sinus-Werte liefert.

68Mon: Ein Monitorprogramm, das neben den üblichen Funktionen auch ausführliche Möglichkeiten bietet, bestimmte Codes bzw. Zahlen zu suchen. Das Programm ist besonders dafür geeignet, um auch mal einfache Befehle an einen Controler des ST zu übermitteln.

48 As-DisAs: Assembler und Disassembler für die Single-Chip-Prozessoren 8048, 8049, 8038 und 8039. Das Programm kann den erzeugten Code sogar über den ROM-Port ausgeben, wenn man dort ein statisches RAM angeschlossen hat, das für den 8048 ein EPROM emuliert. Chips dieser Baureihe sind übrigens in vielen elektrischen Schreibmaschinen eingebaut, so daß es sicher viele Anwendungen für dieses Programm gibt.

Subr68As: Dieses Programm ist ein 68000-Assembler, der als reine Subroutine abläuft, ohne irgendeinen Zugriff aufs Betriebssystem durchzuführen. Dadurch kann ein Programmierer diesen Assembler in ein eigenes Programm integrieren.

AdeEtikett: Druckt Adressen auf Etiketten, arbeitet mit jedem Texteditor zusammen, der ASCII-Dateien abspeichern kann, funktioniert zuverlässig auf P6 und ähnlichen Druckern und druckt besonders große Postleitzahlen.

MIDI-Prob: Vergrößert den MIDI-Puffer des Betriebssystems, so daß auch langsame Programme mit dem Auslesen klarkommen.

Disk J184

Selanon: Selanon ist ein Text-Adventure in deutscher Sprache. Das Programm versteht ganze deutsche Sätze und selbst aufwendige grammatikalische Konstruktionen. Ihre Aufgabe ist es, Ihre Freundin, die in letzter Zeit einen auffälligen Hang zum Okkultismus zeigte, wieder zu finden, nachdem sie spurlos verschwunden ist. (s/w)

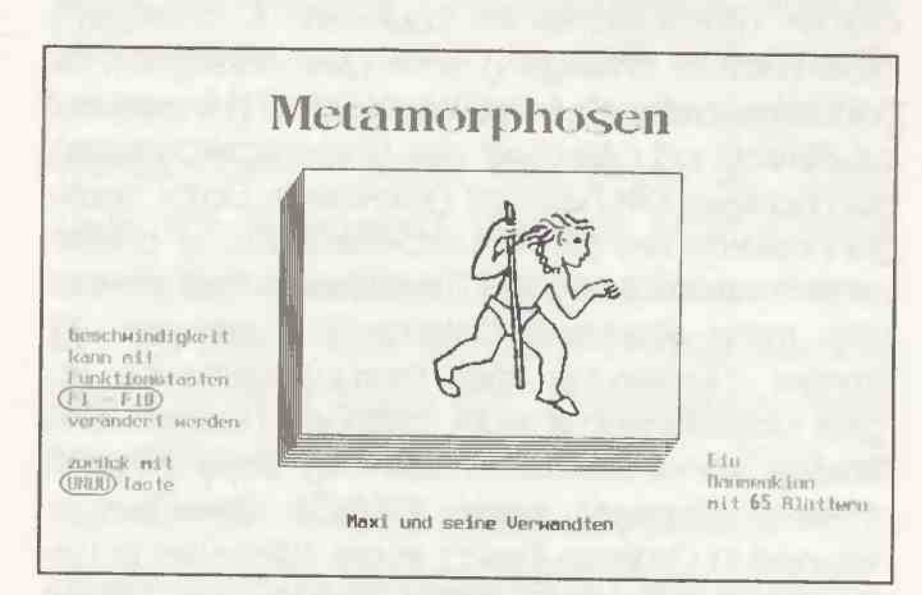
SM-Quiz 1.O: Quiz für bis zu vier Spieler mit Fragen aus den Themenbereichen Sport, Motorsport, Musik, Film und Allgemeines. Die Steuerung kann per Maus oder Tastatur erfolgen. (s/w)

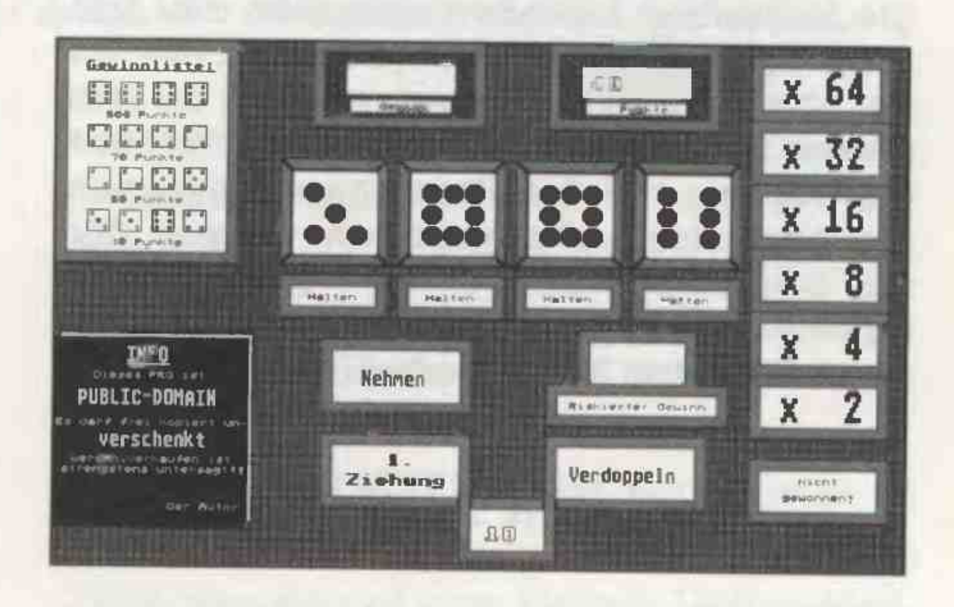
T-Cache: Sehr schneller Festplatten-Cache inklusive Assembler-Quelltext.

Disk J185

REW Learn: Mit diesem universellen Lernprogramm lassen sich beliebige Themen aufbereiten und lernen. Neben Vokabeln lassen sich dadurch auch komplexere Fragen und Antworten zusammenstellen, die allerdings vom Computer nicht überprüft werden. (s/w)

Circolution: Vom Autor des Programms der Saison stammt auch diese Animation, die nach einem echten Daumenkino eines alten Kinderbuches gebaut und zu einem Zirkelschluß ergänzt wurde. Das Programm demonstriert in etwas geraffter und simplifizierter Form die Entwicklung vom Fisch zum Menschen. (s/w)





Würfel: Ein einarmiger Bandit mit Würfeln. (s/w)

Aerodat 2.O: Listet alle bekannten sowjetischen Flugzeugtypen zusammen mit deren NATO-Bezeichnung auf. (s/w)

Create 1.O: Omikron.Basic-Utility zur Erstellung eines zufälligen Füllmusters mit Anzeige der dazugehörigen Befehlsfolge.

Atari TT

Disk T1

GEM Key: Mit GEM Key ist es möglich, die Tastaturbelegung des TT-Desktop bequem zu konfigurieren. Statt der einfachen Dialogbox, die der Desktop selbst zur Veränderung der Shortcuts anbietet, bietet GEM Key eine übersichtliche Darstellung der Menüs. Dort kann jeder einzelne Punkt angeklickt werden, woraufhin eine Auswahlbox mit allen noch freien Shortcuts erscheint. GEM Key läuft als Programm und als Accessory und ist selbstverständlich in allen Auflösungen des TT verwendbar. Die neue Konfiguration kann direkt ins Desktop übernommen werden, man muß lediglich für einen Menü-Redraw sorgen (bei Start als Programm passiert das automatisch). Natürlich läßt sich die Tastaturbelegung auch dauerhaft speichern und als Liste ausdrucken.

Icons: Eine stark erweiterte Datei mit Icons für den Desktop. Für jedes Programm finden Sie hier ein passendes Bildchen!

LoadNEO TT: Ein spezieller Loader für das Neochrome-Format in den beiden farbigen TT-Auflösungen. Kann u.a. zum Anzeigen der Apfelmännchen von Disk T2 verwendet werden.

Mandelbrot: Hierbei handelt es sich um das Apfelmännchenprogramm, das Atari schon in Düsseldorf zur Demonstration des TT verwendete und uns freundlicherweise zur Veröffentlichung als Public Domain zur Verfügung stellte. Das Programm berechnet in erstklassiger Geschwindigkeit farbige Apfelmännchen in den TT-Auflösungen.

Disk T2

Apfelmännchen: Eine Diskette voll mit farbigen Apfelmännchen, die mit dem TT berechnet wurden. Zum Ansehen findet sich auf dieser Diskette nochmals das Programm LoadNEO TT.

Disk T3

Magic Pen 1.O: Magic Pen ist das erste Malprogramm für den TT, daß die Benutzung von bis zu 256 Farben gleichzeitig ermöglicht. Dabei ist Magic Pen so flexibel, daß es in allen ST- und TT-Auflösungen arbeitet und diese optimal ausnutzt. Mittels einer RGB-Einstellbox lassen sich sämtliche Farben aus der kompletten Farbpalette des TT auswählen und in jeder beliebigen Auflösung verwenden. Magic Pen verfügt zur Zeit über die wichtigsten Zeichenfunktionen, wird aber ständig erweitert. Schon jetzt aber lassen sich Bilder laden und speichern, Farbverläufe erzeugen und Farben direkt auf dem Bildschirm auswählen.

Disk T4

Prism Paint Slideshow: Drei erstklassige Bilder für die niedrige Auflösung des Atari TT mit 256 Farben. Zwei Bilder sind Ergebnisse eines Raytracing-Programms, das dritte zeigt eine bekannte Filmfigur: Yoda. Zum Anschauen befindet sich auf der Diskette der Prism Paint File Viewer.

Disk T5

Noroach: Utility, um die Wartezeit bei einem Kaltstart unter TOS 2.2 oder 3.1 zu verkürzen. Statt 90 Sekunden zu warten, können Sie TOS mit Noroach dazu bewegen, schon vorher nach der Harddisk zu schauen. Zu Noroach gehören übrigens noch eine Reihe putziger Icons für den neuen Desktop.

PRG-Flags: Dieses Utility erlaubt das komfortable Setzen aller Flags im Programm-Header. Somit 'gewöhnt' man viele Programme sehr schnell an die Benutzung des Fast- RAM im TT.

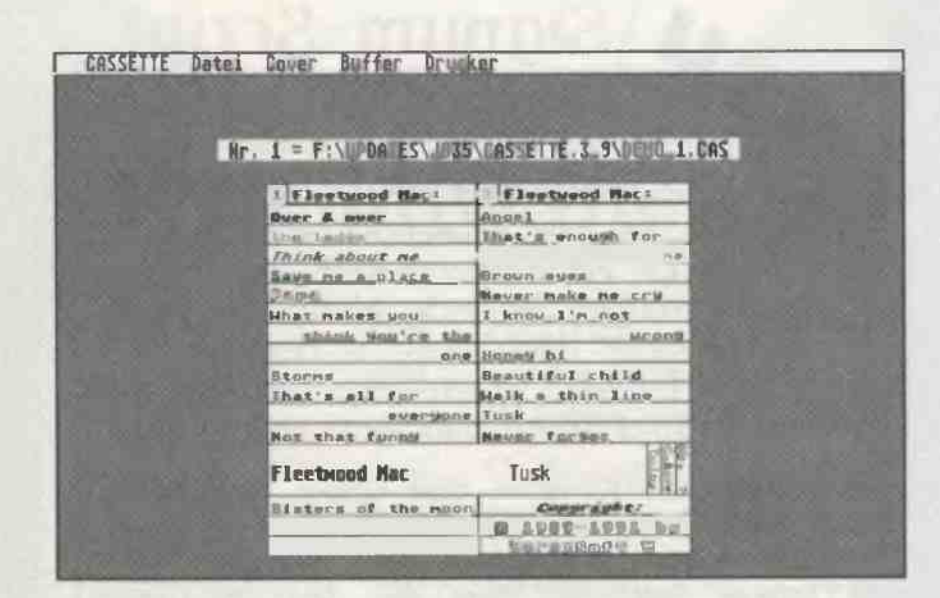
3D TT: Hierbei handelt es sich um eine Grafikdemo für den TT, die man gesehen haben muß. Fließende Animation dreidimensionaler, komplexer Objekte auf Bildschirmgröße mit komplett ausgefüllten Flächen. (Farbmonitor)

Disk T6 & T7

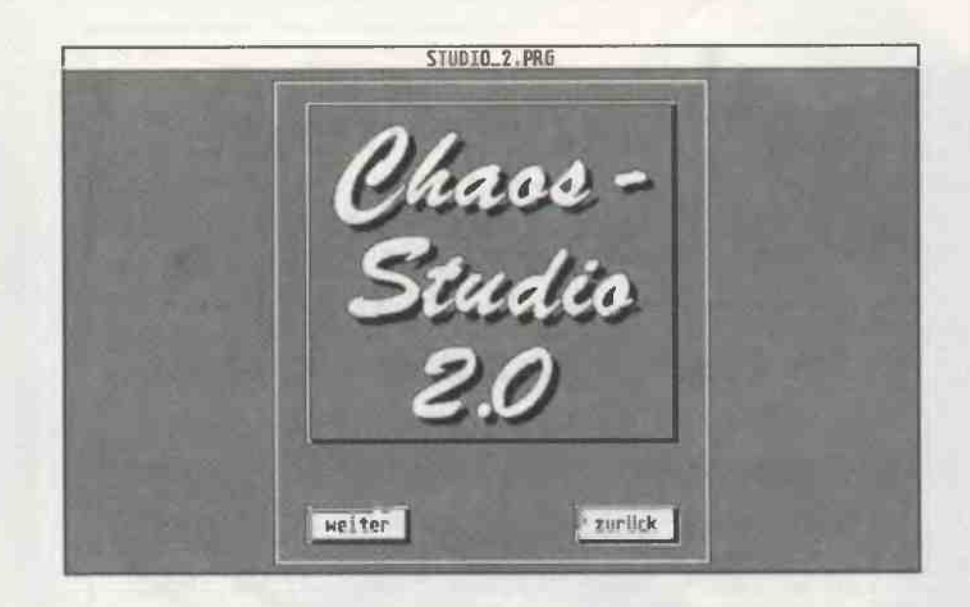
TT Wars: Eine geniale TT-Demo von Tony Barker aus Australien. Zusammen mit einem Farbmonitor und – optional – einer Stereoanlage verwandelt sich der TT in eine Multi-Media-Maschine mit superschnellen, fließenden Real-Time-Animationen und Sound der Extraklasse. Während im Hintergrund ständig digitalisierte Musik läuft, spielt das Programm diverse Sequenzen aus StarWars mit verschiedenen Spezialeffekten ab. Im Vordergrund tauchen hin und wieder animierte Vollflächen-3D-Objekte auf, die sich bis auf Bildschirmgröße dem Betrachter nähern. Ein Muß für jeden TT mit Farbmonitor! (f)

Updates

Cassette 3.9 (J35): Wenn eine der beiden Verzeichnis-Funktionen gewählt wurde und die Anzeige im Fenster sichtbar ist, kann man nun mit einem Mausklick auf die gewünschte Datei diese sofort laden. Ein Fehler bei der Verzeichnis-Anzeige wurde behoben: Covers ohne einen Interpreten wurden bis Cassette 3.8 einfach nicht angezeigt! Die Verzeichnis-Anzeige wurde optisch verbessert: Führende und abschließende Leerzeichen werden nun vor der Anzeige abgeschnitten. In der Dialog-Box 'Drucken' ist die Funktion 'Hardcopy' neu dazugekommen. Hier wird für jeweils zwei Covers eine Hardcopy-Datei abgespeichert (der Name ist frei wählbar). Diese Hardcopy kann z.B. mit Signum! geladen und ausgedruckt werden. Der kleine Gimmick, daß Cassette nach 20 Sekunden ohne Eingabe beginnt, eine Grafik-Spielerei anzuzeigen, wurde entfernt: erstens hat es einige Anwender genervt und zweitens wird dadurch natürlich Speicherplatz eingespart.

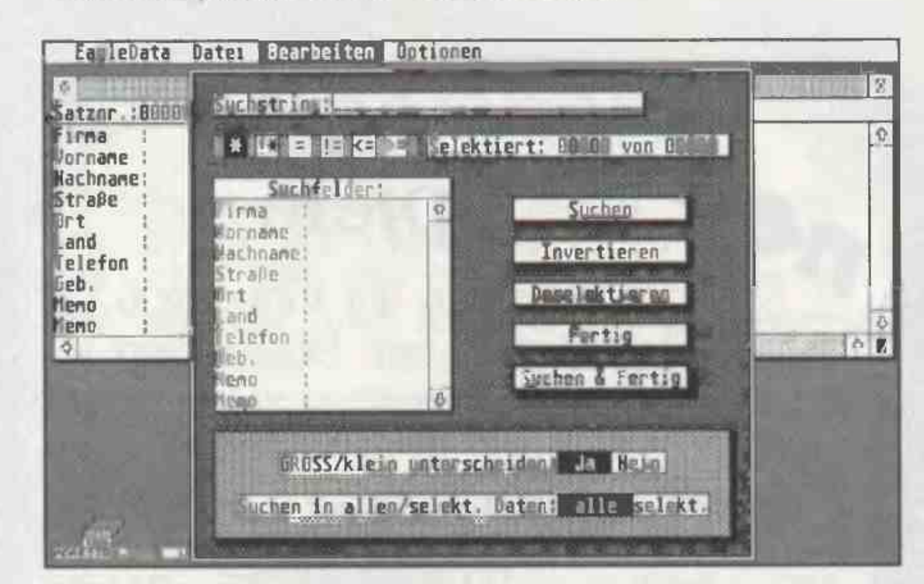


Chaos Studio 2.0 (J157): Hier finden Sie ab sofort die voll funktionsfähige Version des Chaos-Studion mit insgesamt sechs völlig verschiedenen Fraktaltypen.



Cook 1.01 (J159): Fehlerbereinigte und kosmetisch geänderte Version des Rezeptverwaltungsprogramms.

EagleDat 3.0 (J129): Aktualisierte Version der Datenbank mit GEM- Oberfläche.



Galgenmännchen 2.0 (J117): Das Programm ist jetzt lernfähig und merkt sich entsprechende Eingaben für künftige Spiele.

Giro STB 1.9 (J143): Das Programm läuft nun auch auf dem Farbmonitor in der mittleren Auflösung sowie auf Großmonitoren. Erweiterte Ausdruckoptionen, zusätzliche Tastaturcodes auch bei der Eingabe/Korrektur, verbesserte Zugangs-/Paßwortkontrolle, Suche nach Empfängername und die Unterstützung des Clipboard-Verfahrens sind weitere Highlights dieser Version.

Initial Plus (J164): Nach der Auswahl der zu ladenden Accessories und AUTO-Ordner-Programme kann nun direkt das Datum geändert werden. Die Konfiguration wird durch ein mitgeliefertes Installationsprogramm erleichtert.

Klein Edi (J96): Zahlreiche kleine Änderungen und Fehlerkorrekturen hat der Texteditor erfahren.

Laborant ST Plus 1.19 (J25): Wichtigste Neuerung dürfte die Anpassung des Programms an Atari TT und Großbildschirm sein. Außerdem wurden umfangreiche Optimierungen an der Benutzerführung vorgenommen. Neue pH-Wert Berechnungen, Funktionstasten-Unterstützung, Beachtung der Redraw-Meldung von Accessories und die Entfernung kleinerer Fehler sind weitere Änderungen in dieser Version.

Nullus 1.3 (J87): Fehlerbereinigte Version.

Omi Draw (J144): Auf dem STE unterstützt diese Version die Auswahl aus allen 4096 Farben.

Power Hardcopy 2.0 (J156): Die vorliegende Version ist komplett überarbeitet und um einige Funktionen und Bildformate erweitert worden.

RAM Frei 3.3 (J36): RAM Frei läuft nun auch auf Mega STEs korrekt (bis Version 3.2 gab es entweder 2 Bomben oder die Meldung 'Error 000'). Um Speicherplatz zu sparen, wurde das Programm außerdem komplett überarbeitet.

Speed Plus 1.5 (J120): Fehlerbereinigte Version.

Synthlex 9.3 (J149): Compilierte Version des Informationsprogramms über Musik und Synthesizer.

PUBLIC DOMAIN PAKETE

19 Einsteiger

Dieses Paket stattet den Computerneuling genau mit den Programmen aus, die zur Standartausrüstung gehören. Von der aktuellsten Textverarbeitung, über den wichtigen Virenkiller, bis hin zum neuesten Kopierprogramm ist in diesem Paket alles enthalten.

Butterfly Artist (Malprogramm), Sagrotan, Virentedektor (Virenprüfer), FCopy 3.0, Bitte ein Bit (Kopierprogramme), Face's Revange, Crystal Cave (Spiele), Maxidisk, Interram (Ramdisk), Profitext 2.8 (Textverarbeitung) und vieles mehr.

6 Disks **Paket PJ19: 34,90**

neu TEX 2.0

Die komplette Umsetzung des Satzsystems TeX 3.1 für den ST. Neben TeX selbst enthält das Paket (11 Disketten) alle Druckertreiber (auch für Laser und PostScript) Fonts, Metafont sowie TeX-Draw:Vektor-Zeichenprogramm und ZPCAD: CAD-Programm mit Schnittstelle zu TeX.

Paket PJ 20: 59,00 DM

3 Midi

Sequenzer laden, AMP auf 10 stellen, Cubase✧, Cubeat✧, TwentyFour✧ oder Twelve✧ laden und mit unseren 5 Disketten PD-MIDI-Songs abfahren! Zum Beispiel:

Männer - H.Grönemaier, Riders in the Storm - The Doors, Triller - M.Jackson, In the Air Tonight - Phil Collins, One Moment in Time, Goldfinger, Crockett's Theme, America, Ghostbusters u.s.w.

Paket PJ3: 34,90 DM

6 PD-Fonts

Wer mit Signum oder Script arbeitet, der sollte sich diese Pakete zulegen. Jedes Paket enthällt 100 P.D.-Zeichensätze. Jeder Zeichensatz liegt als File für 9-Nadeldrucker, 24-Nadeldrucker und Laserdrucker vor.

Paket PJ6a: 49,90 DM
Paket PJ6b: 49,90 DM

neu Spiele

Hier bieten wir Ihnen je 6 Disketten mit PD-Spielen quer durch alle Genres.

Farbe: Dallas, Bigdeal, Imperium, Clown and Ballons u.v.a. / Monochrom: Imperator,The Box, Explode, Future World, Crazy Ways, Dozer, Stromper, Empire, Hextris u.v.a.

Paket PJ 21a(s/w): 34,90 DM
Paket PJ 21b(Farbe): 34,90 DM

16 Midi 2

Nach dem großen Interesse an unserem ersten Midi-Paket, haben wir uns entschlossen, ein zweites Midi-Paket zusammenzustellen. Dabei haben wir uns bemüht nur wirklich gute Stücke aufzunehmen. Hier also 5 Disketten gefüllt mit den neuesten und besten PD-MIDI-Songs. Sie werden staunen mit wieviel Perfektionismus einige Stücke eingespielt wurden.

Paket PJ16: 49,90 DM

9 Vector/IMG

Dieses Paket enthält 5 Disketten mit PD-Graphiken im IMG- und Metafile-Vector-Format zum Einsatz unter DTP.



Paket PJ9: 34,90 DM

neu Clipart 3

... noch mehr Grafiken. Beschreibung siehe Paket PJ14a und 14b.

Themenbereiche:
Umwelt
Rahmen
Überschriften
Buchstaben
Technik
und vieles mehr.

IMPRESSUM
IMPRESSUM

(5 Disks, PAC) **Paket PJ18a: 34,90 DM**
(10 Disks, IMG) **Paket PJ18b: 49,90 DM**
(10 Disks, IMG) **Paket PJ18c: 49,90 DM**

neu Lernsoft

Lernpaket für Vokabeln, Mathematik, Erdkunde und andere Wissensgebiete. (9 Disketten)

ECS, Translator, Geograph, Klima, Laborant Plus, Wirtschaftsrechnen, Bruchrechnen, Schreibmaschine, BRD Atlas, Erdkunde, Word Trainer und viele andere Lernprogramme sind enthalten.

Paket PJ 22: 49.90 DM

neu Signum-Script Tools

Unser neuestes P.D.-Paket haben wir für die Anwender von Signum und Script zusammengestellt. In diesem Paket erhalten Sie jede Menge Grafiken, Zeichensätze und Tools. 6 doppelseitige Disketten, die Ihnen die Arbeit mit Signum und Script erleichern werden.

Houdini, SIG-TO-GEM, SEG SHELL, MASSTAB, LINEAL 24, Funktionstasten, BIG FONT & TURNFONT, SNAPFONT, jede Menge PAC-Grafiken und 25 Font für 9-, 24- und Laserdrucker.

Paket PJ17: 34,90 DM

14 Clipart 2

Paket 14a enthält 5 Disketten gefüllt mit hochwertigen Grafiken im PAC-Format (Bisher in keiner Sammlung). Auf Paket 14b befinden sich auf 10 Disketten Grafiken im IMG- Format (bisher in keiner Sammlung). Dem Paket 14a liegt außerdem das Programm "Archivarius" bei, das Ihnen einen schnellen Überblick der Grafiken vermittelt.

Paket PJ14a: 34,90 DM
Paket PJ14b: 49,90 DM

Bitline

W. Wohlfahrtstätter
und
J. Ohst
EDV GbR

Jutta Ohst ■ Nelkenstraße 2 ■ 4053 Jüchen 2 ■ Tel.: 02164/7898

Hardware ✧ Software

CameoST

Daß auch professionelle Software nicht zwangsläufig teuer sein muß, beweisenwir mit unserem CameoST, einem wahren Multitalent.

CameoST, das Musikarchiv

CameoST ist eine Datenbank für CDs, LPs und MCs. CameoST verfügt über flexible Suchfunktionen, die nicht nur alle Beethoveneinspielungen oder alle Versionen von "Just the two of us", sondern auch alle verliehenen LPs in Sekundenschnelle ermittelt. Fest ins CameoST-Konzept eingebunden ist eine Adresskartei, in der Sie allen gespeicherten Personen auch beliebige Eigenschaftskennzeichen zuweisen können. Eine weitere Funktion ist der eingebaute Notizblock. **Einen ausführlichen Testbericht entnehmen Sie bitte der Zeitschrift `PD-Journal` 11/90.**

Superpreis: 59,- DM

Cordless Mouse

Die innovative Infrarottechnik, die das lästige Mauskabel unnötig macht und ein ergonomisches Design stellen das Original weit in den Schatten. Dabei ist die Installation so einfach wie bei der alten Maus und Kompatibilitätsprobleme treten auch nicht auf.

Näheres erfahren Sie in dem Testbericht der `TOS 10/90` bzw. `PD-Journals` 11/90.

Superpreis: 198,- DM

Sonderaktion

Wir bieten Ihnen Vector-Fonts aus eigener Herstellung für **Calamus**✧. Damit Sie eine reichhaltige Auswahl an Schriften zu einem wirklich günstigen Preis erhalten, haben wir ein Schriftenpaket für Sie zusammengestellt. Dieses Paket enthält 200 Schriften. Diese Anzeige wurde übrigens mit dem Vektorfont `Serif`, der auch in dem Paket enthalten ist, gesetzt und belichtet.

200 Schriften nur:



✧ Calamus ist eingetragenes Warenzeichen der Firma DMC.

Showtime^Pro

Dieses graphische Präsentation- und Informatinsprogramm reizt die Möglichkeiten Ihres ST voll aus. Allein 40 absolut flimmerfreie, saubere Umblendalgorithmen, GOTO, REPEAT...UNTIL- Strukturen, Multitasking-Sound, Vernetzung vieler Ataris mittels MIDI und die perfekte Benutzerführung machen dieses Programm zum Novum. Innerhalb kürzester Zeit erstellen Sie perfekte Diashows oder nutzen , durch die beliebigen Sprungmöglichkeiten auf Tastendruck, das Programm zum Aufbau eines Informations- bzw. Lernssystem. Demo 10,- DM

Interesse?

Für weitere Informationen stehen wir Ihnen gerne zur Verfügung.

Einführungspreis: 99,- DM

Speicher

Speichererweiterung für AtariST Computer von 512 KB auf 1 MB oder von 512KB, 1MB auf 2,5/4 MB. Die Speichererweiterung ist voll steckbar und für alle Computertypen (außer MegaST), deren MMU gesockelt ist, geeignet. Die große Aufrüstung kann in zwei Stufen erfolgen (2,5/4MB).

1 MB	198,- DM
2 MB	449,- DM
4 MB	698,- DM
Mega STE2 auf 4MB	249 DM
Atari STE auf 4 MB	479 DM

Auf Wunsch übernehmen wir auch den Einbau

Einbau incl. Porto 50,- DM

Scanner

Bildverarbeitung für jedermann?

Ja. Denn jetzt gibt es Repro Studio junior. Dazu gehört nicht nur ein Logitech Handscanner mit 100-400 dpi, 32 Graustufen, 3 Raster, 105 mm Rasterbreite, sondern auch das professielle Bildverarbeitsungsprogramm Repro Studio ST junior. Das alles erhalten Sie zu einem Preis, den Sie bisher nur für einen Scanner bezahlt hätten.

Scanner incl. Reprostudio 598,- DM

NEU !! Paket incl. 256 Graustufen Scanner 1.198,- DM

Hardware

Overscan	120,- DM
Testbericht PD-Journal 1/91	
LOGIMOUSE	89,- DM
That`s a Mouse	94,- DM
Marconi Trackball	189,- DM
BMC Track Ball	198,- DM
ProScreen TT 19Zoll	1.998,- DM
3,5 " Laufwerk	239,- DM
5.25 Laufwerk (40/80)	289,- DM
Mega ST 4 incl. SM124	1.598,- DM

Datenbank Textverarbeitung

That`s Write 2	339,- DM
I.D.A.	358,- DM
Signum!2	a.A.,- DM
Script 2	278,- DM
Phoenix	a.A.,- DM
Piccolo	99,- DM
STAD	169,- DM
That's Pixel	139,- DM
Tempus Word	569,- DM

Zubehör

10 Disketten 2DD	14,90 DM
50 Disketten	69,00 DM
10 Disk Maxell MF2-DD	24,90 DM
10 Disk Maxell MF2-HD	39,90 DM
Monitor Switchbox	49,90 DM
Auto Switchbox	59,90 DM
Druckerkabel 2m	29,90 DM
Scart-Kabel	29,90 DM
Verlängerungskabel Festplatte	49,90 DM
Farbband NEC P6	17,90 DM
Farbband Epson LQ 500,800,850	14,90 DM
Farbband Star LC10	11,90 DM

Software

Syntex	199,-	Reprok	549,-
X-Boot	69,-	Büroorganisation	
NVDI	94,-	Steinberg 12	99,-
Saldo	79,-	Cubase	949,-
Interlink	79,-	Printing Press	
Neodesk 3.0	89,-	professional	94,-
Diskus 2	169,-	Fast Filemover	59,-
Tempus	109,-		

BTX-Software

MultiTerm pro an Modem 158,-
MultiTerm pro an DBT03 236,-

NEU NEU NEU

AT-Speed C16 DM 549,-

16MHz, Steckplatz für Co-Prozessor, inkl DR-DOS 5.0 Betriebssystem !!

Avant-Vektor DM 648,-

die erste Echtzeitvektorisierung und vollautomatisch optimierende Vektorisierung.

Demo 10,- DM

Hersteller- und Händleranfragen erwünscht.

Wir suchen noch gute Soft- und Hardwareprodukte zum Vertrieb oder zur Vermarktung.

Versandkosten

Der Versand erfolgt per Nachnahme oder Vorauskasse. Natürlich können Sie alle Produkte auch telefonisch per Nachnahme bestellen. Die Versandkosten betragen 3,00 DM bei Scheck- oder Barzahlung und 6,00 DM bei Nachnahme.




02164/7898
0211/429876
BTX: Wohlfahrtstätter

Werner Wohlfahrtstätter ■ Irenenstraße 76c ■ 4000 Düsseldorf 30 ■ Tel.: 0211/429876



Demos

Kaufen Sie nie wieder die Katze im Sack!

Mit unserer umfangreichen Sammlung von Demoversionen kommerzieller Programme haben Sie die Chance, viele Programme vor einem eventuellen Kauf ausführlich zu Hause zu testen. Zum Preis einer PD-Diskette (DM 8,-) können Sie die unten aufgeführten Demoversionen direkt bei uns bestellen; alles weitere erfahren Sie auf Seite 98 dieser Ausgabe.

Bitte beachten Sie: Die angebotenen Disketten enthalten nur in der Funktion eingeschränkte Demoversionen der Originalprogramme. Das vollwertige Original erhalten Sie bei dem jeweils angegebenen Hersteller oder im Fachhandel. Übrigens: Aktualisierte Versionen sind jeweils mit einem kleinen Punkt gekennzeichnet.

Nr.	Programm
De1	**Calamus** Desktop-Publishing-Programm (DMC)
De2	**CG-Demo** CompuGraphic-Fonts für Calamus (DMC)
De3	**Fonteditor für Calamus** Zeichensatzeditor für Calamus (DMC)
De4	**Outline Art** Vektor-Art-Programm für Calamus (DMC)
De5	**SM Protect** Datenschutzprogramm (Schleich & Stöffler)
De6	**Kreativ Designer** Zeichenprogramm für Kreative (Heim Verlag)
De7	**ST Digital** Digital-Simulator (Heim Verlag)
De8	**Skyplot Plus 3** Astronomieprogramm (Heim Verlag)
De9	**That's Write** Textverarbeitung (Heim Verlag)
De10	**That's Funface** Erstellung von Phantombildern (Heim Verlag)
De11	**ST Math** Mathematikprogramm (Heim Verlag)
De12	**CI System** Multifunkt. Acc. (Ciechowski Computer)
De13	**Pics & Docs** Kulturzeitschrift auf Diskette (Atelier coART)
De14	**Omikron Draw 3.0** Zeichenprogramm (Omikron Software)
De15	**Edison** Editor und Shell (KnIß Software)
De16	**MegaFakt** Fakturierungsprogramm (MegaTeam)
De17	**Orchest** Kompositionsprogramm (Prof. Herbert Walz)
De18/19	**Repro Studio ST** Bildverarbeitungsprogramm (Trade iT)
De20	**Diskus 1.02** Komfortabler Diskmonitor (CCD)
De21	**Tempus Word 1.00** Die neue Textverarbeitung (CCD)
De22	**SPC Modula-2 2.0** Modula-2 (advanced applications)
De23	**ST MATLAB** Matheprogramm (advanced applications)
De24	**Omikron EasyGEM Library** GEM-Library für Omikron.BASIC (Omikron)
De25	**Tempus 2.06** Schneller Texteditor (CCD)
De26	**CIS Lohn&Gehalt 2** Lohnabrechnung (Ciechowski Computer)
De27	**1st Address** Schnelle Adressverwaltung (Victor KG)
De28	**Lern ST Plus** Vielseitiges Lernprogramm (UVS)
De29	**PKS Write** Texteditor für Calamus (DMC)
De30	**The Optimizer** Optimierung der Festplatte (Projekt FPS)
De31	**Maxidat** Dateiverwaltung (Softwarehaus A. Heinrich)
De32	**Easy Rider Reassembler** Reassembler (Borchard)
De33	**ReProk** Büroorganisation (Stage Microsystems)
De34	**SciGraph** Präsentationsgrafiken (SciLab GmbH)
De35	**ST-Statistik** Statistikprogramm mit Grafik (SciLab)
De36/37	**MegaPaint II Professional** Zeichenprogramm (TommySoftware)
De38	**GrafStar** Malprogramm als Acc. (TommySoftware)
De39	**SoundMerlin** Sample-Editor (Tommy Software)
De40	**The SoundMachine II** Soundprogrammierung (Tommy Software)
De41	**Lavadraw** Zeichenprogramm (K&L Datentechnik)
De42	**DISc-Grafik ST 2.01** Zeichenprogramm (DiSc-Software)
De43	**T.I.M. Depot** Depotverwaltung (C.A.S.H. GmbH)
De44	**T.I.M. Cashflow** Kassenbuchführung (C.A.S.H. GmbH)
De45	**T.I.M. Banktransfer** Zahlungsträger (C.A.S.H. GmbH)
De46	**T.I.M. II Fibu** Finanzbuchhaltung (C.A.S.H. GmbH)
De47	**Soundman** Musikeditor (Galactic)
De48	**STar Designer** Vielseitiges Zeichenprogramm (Galactic)
De49	**Omikron.BASIC Compiler** Compiler zu Omikron.BASIC (Omikron)
De50	**Mortimer** Multifunktionales Utility (Omikron)
De51	**esprit** Spiel (Application Systems)
De52	**script 1.0** Textverarbeitung (Application Systems)
De53	**Btx/Vtx-Manager 3.0** Btx-Programm (Drews EDV+Btx GmbH)
De54	**BeckerCAD ST** CAD-Programm (Data Becker)
De55	**BeckerCALC/3 ST** Tabellenkalkulation (Data Becker)
De56	**GenEdit ST** MIDI-Editor (Hybrid Arts)
De57	**EZ Package** EZ-Track und EZ-Score (Hybrid Arts)
De58	**Edit Track I** Sequencer (Hybrid Arts)
De59	**Ludwig ST** Kompositionsprogramm (Hybrid Arts)
De60	**Cato** Options- und Terminmarktanalyse (H. Richter)
De61	**BASICHART** Tabellenkalkulation (POINT Computer)
De62	**CW-Chart** Börsensoftware (Foxware)
De63	**DesaShell** Shell (DesaSoft GbR)
De64	**Steve** Text, Grafik, Datenbank (Kieckbusch GmbH)
De65/66	**CADjA** CAD-Programm (Kieckbusch GmbH)
De67	**Infinitus** Malprogramm (Invent AG)
De68	**SPS_ST** Maschinensteuerung (Karstein Datentechnik)
De69	**Sherlook 3.0** Schrifterkennung (Vertrieb: H. Richter)
De70	**PKS-Edit** Editor für Programmierer (PKS Software)
De71	**PegaFAKT** Fakturierungsprogramm (PegaSoft)
De72	**ChessBase** Schachspielverwaltung (ChessBase GmbH)
De73	**James 3.0** Börsensoftware (IFA - Köln)
De74	**EasyBase** Datenbank (Omikron.Software)
De75	**Astrolog** Astrologieprogramm (KOA-Soft)
De76	**Datobert Business 3.0** Business-Grafiken (Baumann Computer)
De77	**Deluxe Paint** Zeichenprogramm (Rushware)
De78	**K-Fakt, K-Fibu & Compatible** Fakturierung und Fibu (TK Computer-Technik)
De79	**Turrican** Actionspiel (nur in Farbe, Rainbow Arts)
De80	**Lex-Star V2.0** Anwaltssoftware (Software Rohleff GdbR)
De81	**PegaSTIC** Etikettendruck (PegaSoft)
De82	**ST Haushalt** Haushaltsprogramm (Heim Verlag)
De83	**Einnahme/Überschuß** Einnahme-/Überschuß (Heim Verlag)
De84	**ST-Modular** Modula-2 (Heim Verlag)
De85	**CAG** Grafikprogramm (stephan stoske)
De86	**Dulek** Rechtschreibprüfung (Richter)
De87	**Btx-Börsenmanager** Börsenprogramm (T. Bopp Software)
De88	**Avant Vektor** Vektorisierungsprogramm (Trade iT)
De89	**Phoenix** Datenbank (Application Systems)
De90	**Fastcard 1.9** Kartenprogramm (Ingo Plückhahn Software)
De91	**CodeKeys** Der universelle Macro-Manager (Anyware)
De92	**PBOC** Konverter GfA-Basic in C (Richter)
De93	**ST Kassenbuch** Buchführung (Heim Verlag)
De94	**Statistik Profi** Statistikprogramm (Heim Verlag)
De95	**ST C.A.R. V2.52** System-/Regelungsanalyse (Heim Verlag)
De96	**Syntex** Texterkennungsprogramm (Richter)
De97	● **ST Chemplot V2.0** Chemieprogramm (Heim Verlag)
De98	● **Kobold V1.0** Dateikopierer (Richstein&Dick GbR)

ST Computer

Disk S428

Unser seltsamer Verwandter: Mit dem Expertensystem 1st Card erstellt wurde diese elektronische Reise durch die Tierwelt. Angefangen bei den Manteltieren, über Fische, Reptilien und Vögel erklärt der Autor die Entwicklungsgeschichte bis hin zum Menschen. Das Programm fand in der Redaktion des PD Journals einen so großen Anklang, daß es zum Programm der Saison Sommer '91 gewählt wurde. (s/w, J154)

Disk S429

Dynachart: Es handelt sich hierbei um ein Börsenprogramm, das Möglichkeiten zur Verfolgung von Wertpapieren mit Hilfe von Charts bietet und die Verwaltung von Wertpapierdepots und den dazugehörigen Konten übernimmt. Dynachart benutzt eine dynamische Speicherverwaltung, deren einzige Beschränkung im vorhandenen Speicher liegt. (S, s/w, 1 MB, J159)

Chart: Zum Erfassen und Auswerten von Aktien- und Rentenkursen dient das Programm Chart. Zahlreiche Übersichten helfen dem Anwender bei der Auswertung der Kurse, die entweder manuell eingegeben oder sogar über BTX automatisch abgerufen werden können. (S, s/w, 1 MB)

Kalender: Berechnet einen Jahreskalender und stellt diesen auf dem Bildschirm dar, wobei die spezifischen Feiertage der einzelnen Bundesländer berücksichtigt werden. Optional lassen sich auch nur die Werktage ohne Berücksichtigung der Sonn- und Feiertage auflisten. (s/w, J150)

Disk S430

FontSelector: Hiermit lassen sich geladene GDOS-Fonts auswählen und als System- oder Resource-Font installieren. Für jeden Font ist eine Auswahl der Fontgröße und der Fontattribute möglich. (s/w)

G Print: Auf NEC P6 und kompatiblen Druckern wird mit Hilfe eines speziellen Vektor-Fonts, es handelt sich dabei um einen Times-Font, Text in der bestmöglichen Qualität ausgegeben. (s/w)

MacDisk: Konvertiert Dateien des Mac-Emulators Aladin ins Atari-Format und umgekehrt. Optional ist eine ASCII-Konvertierung möglich.

Printer: Ein spezielles Druckprogramm für den HP-Deskjet 500, mit dessen Hilfe Texte in verschiedenen Fonts und Auflösungen über einen Spooler gedruckt werden.

PrtMac: Ein kleines Accessory, um Drucker von NEC oder Epson zu konfigurieren. Mit dabei ist ein Hardcopy-Treiber, ein Spooler und ein Bildschirmschoner.

Little Picture Printer: Ein Accessory zur Ausgabe von Bildern auf verschiedenen Druckern. (s/w)

HP Laser: Auf HP-kompatiblen Laserdruckern kann mit diesem Accessory ein beliebiger Bildschirmausschnitt als Hardcopy ausgegeben werden.

X Hardcopy: Ebenfalls zum Drucken von Bildschirmausschnitten dient dieses Accessory. Genutzt werden die Betriebssystemroutinen, so daß hiermit in erster Linie Besitzer von 9-Nadel-Druckern angesprochen werden sollen.

Disk S431

Ensoniq: Ein Editor mit integrierter Sound-Verwaltung für den Ensoniq VFX mit zahlreichen interessanten Funktionen und einfacher Benutzerführung. (s/w)

Disk S432 & S433

TeX-Fonts: Weitere Fonts für das Satzsystem TeX 2.0 (siehe PD-Disketten S389 bis S399). Es handelt sich hierbei um speziell angepaßte Fonts für Laserdrucker.

Disk S434

OmiDraw: Ein schönes Malprogramm für die niedrige Auflösung mit einer Echtzeitlupe, Pinseln mit Schmiereffekten sowie Sonderfunktionen für Sprites und sonstige Blöcke. (f, J144)

Coltris: Eine weitere Variation zum Thema Tetris, diesmal für Farbmonitore. (f)

Megaquiz: Ein elektronischer Quizmaster für 1-6 Spieler. Es müssen Worte erraten oder Fragen zu verschiedenen Themengebieten beantwortet werden. (f)

QuizEd: Zur Erweiterung der Fragen von Megaquiz. (f)

Senso: Eine Umsetzung für den Farbmonitor des bekannten Spieles Senso, bei dem eine bestimmte Reihenfolge von Farb- und Tonkombinationen nachvollzogen werden soll. (f)

Disk S435

Knight Rider Quiz: Sind Sie ein Anhänger der TV-Serie 'Knight Rider'? Dieses Quiz enthält einen Fragenkatalog, der sich nur mit dieser Serie beschäftigt. (s/w)

Disk S436

Eyes: Eine kleine Spielerei für gelangweilte Computeranwender.

STarBackgammon: Hierbei treten Sie gegen einen vom Computer gesteuerten Gegenspieler an. (s/w, TOS 1.0/1.2)

Euroquiz: Ein Quizprogramm, bei dem es die Länder Europas mit den zugehörigen Daten wie Hauptstadt, Währung etc. zu erkennen gilt. (s/w, J161)

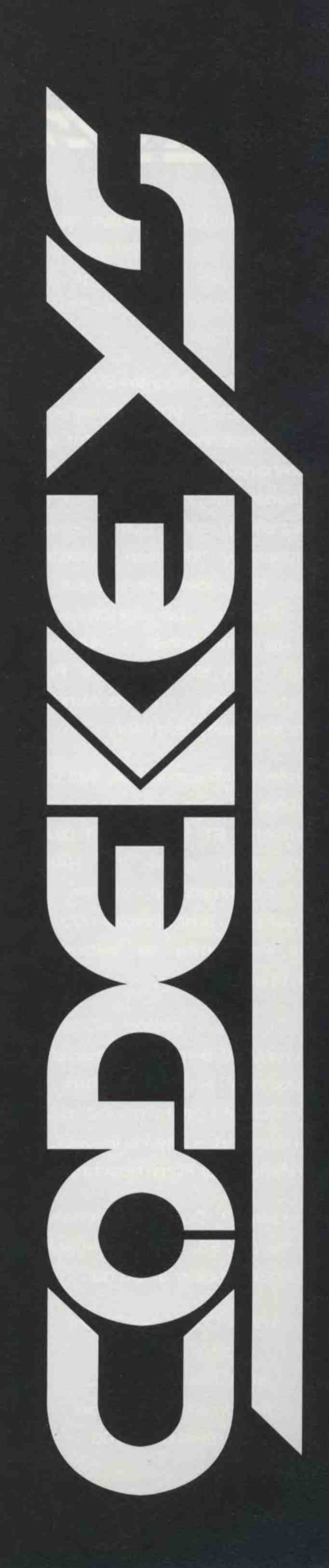
Tempest: Ein Reaktionsspiel um Zahlen und Grafiken. Gleiche Felder müssen, möglichst schnell, erkannt und dadurch eliminiert werden. (s/w)

Take 2 mono: Für dieses chinesische Brettspiel existierte bisher nur eine Farbversion auf Diskette S351. Auf dieser Diskette finden Sie jetzt eine Version, die auch auf Monochrom-Systemen läuft.

Disk S437

Archivarius: Das bekannte Programm zur Verwaltung von Grafiken, jetzt in der Version 2.0. Vom PD Journal zum Programm der Saison Frühling '91 gewählt. Neu in dieser Version ist eine Datenbank, mit deren Hilfe den Bildern Texte zugewiesen werden können. Über eine Suchfunktion ist sodann ein einfacher Zugriff auf die Bilddaten möglich. (s/w, 1 MB, J123)

Register As: Erzeugt aus ASCII-Texten ein Stichwortregister. (s/w, J36)



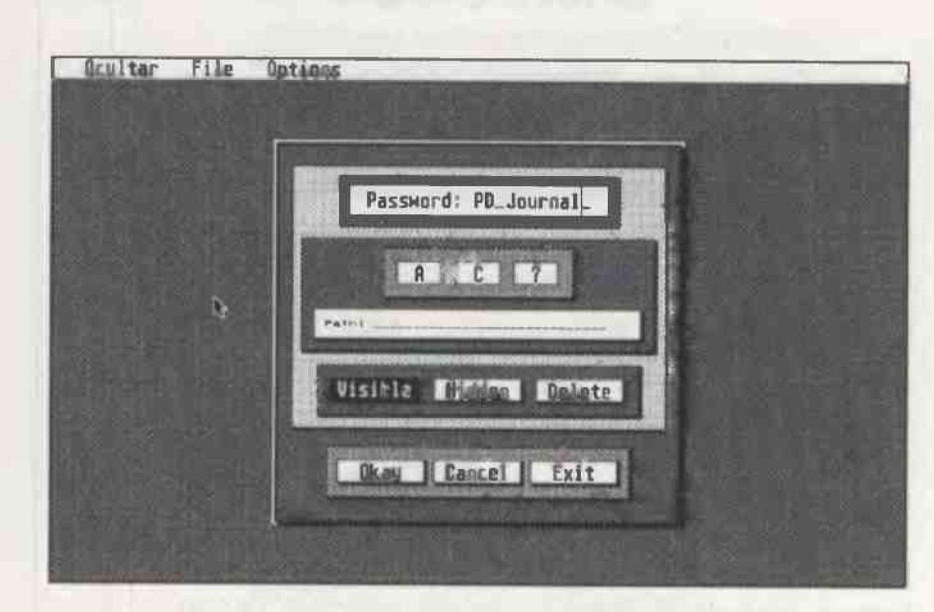
Demos

ST Vision



Disk V440

ST Writer Elite V4.0: Eine neue, überarbeitete Version des bekannten PD-Textverarbeitungsprogrammes aus den USA. Version 4.0 läuft jetzt sowohl auf den STE-Modellen als auch auf dem TT in allen Auflösungen. Auf dem TT wird der Fastload-Modus unterstützt, und das Programm läuft natürlich im schnellen TT-RAM. Auf Großbildschirmen, wie z.B. dem Moniterm-Monitor, ist jetzt eine Darstellung von 160 x 57 Zeilen bzw. 160 x 93 Zeilen im HiRes-Flip-Flop-Modus möglich. Die Routinen zum Einladen von Dateien sind gegenüber der Version 3.8 noch verbessert worden. Die GEM-Funktionen wurden erweitert, so daß GEM jetzt immer aktiviert ist. Die neue Version läßt auch endlich das Konfigurieren der STWRITER.PRG-Datei zu, um geänderte Voreinstellungen, wie z.B. die Hintergrundfarbe, abzuspeichern. Auf der Diskette befindet sich neben der deutschen und der englischen Version 4.0 von ST Writer Elite auch wieder eine spanische Version. Das als Textdatei mitgelieferte englische Handbuch umfaßt mittlerweile sage und schreibe 115 KB. (f&s/w)



Ocultar 1.8: Ocultar ist ein amerikanisches Sharewareprogramm, das das 'Abschließen' des Computers bzw. der Festplatte ermöglicht. Je nach Konfiguration Ihres Systems, können Sie das Rootdirectory Ihrer Festplatte (z.B. Ihre C-Partition) oder Ihre Bootdiskette im Diskettenlaufwerk A mit einem Kennwort versehen. Desweiteren ist Ocultar in der Lage, normale Dateien zu verstecken oder versteckte Dateien wieder sichtbar zu machen. (f&s/w)

Disk V441

Sternbild: Dieses umfangreiche Programm zeigt den Sternenhimmel oder bestimmte Ausschnitte, ähnlich wie in einem Planetarium. Man hat dabei vollen Einfluß auf die Position des Betrachters, auf die Zeitintervalle, in denen der Bildschirm neu aufgebaut wird, sowie die Skalierung. Die Benutzerführung erfolgt wahlweise in Englisch oder Deutsch. Als Sonderservice für Drucker-Besitzer befindet sich noch eine Programm-Datei auf der Diskette, die eine Schritt-für-Schritt-Anleitung des Programmes zu Papier bringt. Der Autor hat zusätzlich auch ausführliche OnLine-Hilfstexte im Programm abgelegt. (f&s/w)

Disk V442

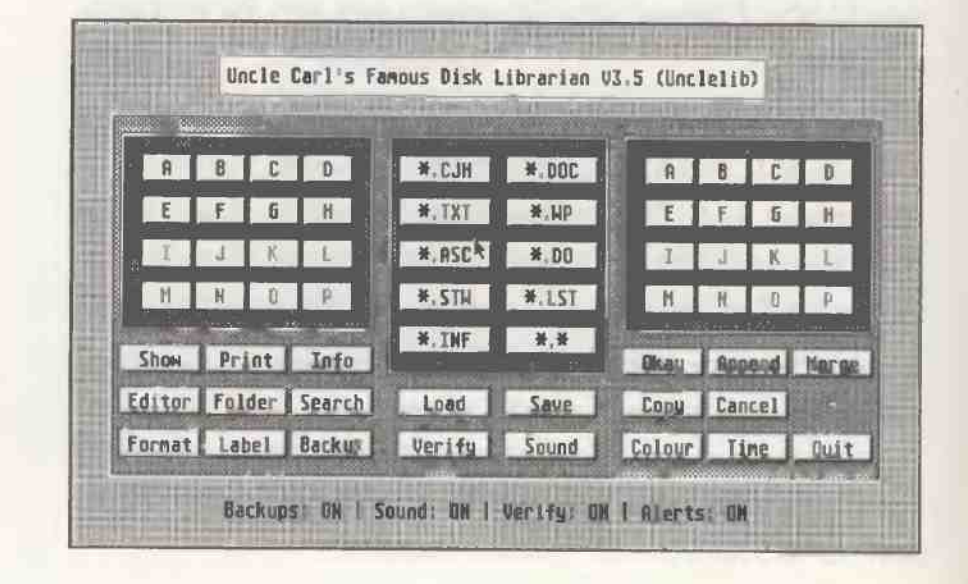
Spacejet: Spacejet ist ein simples Ballerspiel, das nur in der niedrigen Bildschirmauflösung läuft. Steuern Sie Ihr Raumschiff sicher durch das Weltall und schießen Sie auf alles, was sich bewegt. Achten Sie dabei auf Ihren Munitionsvorrat, denn nach jeweils drei Schuß dauert es immer einen kleinen Moment, bis Ihr leeres Magazin wieder gefüllt ist. Spacejet wurde komplett in GFA-Basic geschrieben. Zum Steuern des Raumschiffs ist ein Joystick erforderlich. (J, f)

Space Ship of Death: Ein weiteres OnLine-Spiel für Mailbox-Besitzer. Um die Aufnahmeprüfung zum Attentäter zu bestehen, müssen Sie sicher durch das Raumschiff des Todes gelangen. Anfangs unbewaffnet, müssen Sie als erstes einzelne Waffenteile aufspüren und zusammensetzen, bevor das Ihre Gegner tun. Außer Waffen und Verteidigungsmitteln befindet sich an Bord auch ein Computer, den Sie gegen Bezahlung zu Rate ziehen können. Bis zu 20 Spieler können gleichzeitig an einem Spiel teilnehmen. Das Raumschiff verfügt über 105 Räume und 92 Waffen bzw. Verteidigungsmittel. (f&s/w)

Right Move 1.1: Neue Version des kleinen Utilities von Disk V373, das die Verschiebe-Routine von Files unter TOS 1.4 verändert. Anstelle der CONTROL-Taste muß man beim Verschieben nur die rechte Maustaste drücken. Einzige Voraussetzung ist natürlich TOS 1.4 oder höher. (f&s/w)

DMJ-GIF 2.0: Ein Bildkonvertierungsprogramm, das GIF-Dateien in Spectrum-512-Bilder umwandelt. Auch Bilder der Pixelgröße 640x400 können verarbeitet werden. Sie werden maßstabsgetreu an die niedrigere Auflösung angepaßt. Das Programm unterstützt auch die erweiterten Grafikfähigkeiten der STE Modelle. (f)

Uncle Carl's Famous Disk Librarian V3.5: Eine neue Version des Diskettenverwaltungsprogrammes von Disk V386. Ab sofort läuft das Programm auch in der hohen Bildschirmauflösung. UncleLib liest die Inhaltsverzeichnisse von Disketten und Festplattenpartitions und erlaubt Ihnen, die Informationen in ASCII-Form abzulegen und zu verwalten. Das Programm spürt auch versteckte Dateien und sogenannte Systemdateien auf. UncleLib verfügt außerdem über Funktionen, um Disketten zu formatieren, um ASCII-Texte am Bildschirm anzuzeigen und um Diskettenaufkleber auszudrukken. (f&s/w)



Neues aus den USA

Der schnellste Atari ST aller Zeiten: 50 MHz 68030 von Gadgets by Small

Vor kurzem fanden in der Atari ST Ecke des amerikanischen Telekommunikationsnetzes GEnie wieder zwei äußerst interessante Roundtable-Konferenzen statt, bei denen Anwender die Möglichkeit haben, Fragen direkt an Programmierer und Entwickler zu stellen. Den Anfang machten am 10. Mai die beiden Entwickler Dave Small und George Richardson, die dort Fragen bezüglich des auf der CeBIT angekündigten 68030-Erweiterungsboards SST beantworteten.

Der SST ist eine Erweiterungskarte für die Mega ST Modelle. Auf der Karte befinden sich ein 68030-Prozessor (getaktet mit 16, 33 oder 50 MHz), bis zu 8 MB FastRAM sowie ein mathematischer Coprozessor vom Typ 68882. Die Karte soll außerdem noch über einen gut dokumentierten, schnellen 32-Bit-Bus verfügen, den sogenannten 'George-Bus' (benannt nach seinem Entwickler George Richardson).

Der schnellste Atari ST

Als TOS wird eine modifizierte Version des Mega STe TOS 2.x mitgeliefert. Dave Small ist dabei das Kunststück gelungen, den SST kompatibler zum ST zu machen, als es Atari's 68030, der TT, ist. Da er der Meinung ist, daß seine Modifikationen auch auf dem TOS 3.x des TT lauffähig sind, spielt er derzeit mit dem Gedanken, seine Verbesserungen publik zu machen, so daß auch TT-Besitzer davon profitieren können. Generell laufen auf dem SST laut Dave Small ST Programme acht bis zehn mal schneller als auf einem unmodifizierten ST. Damit wird das SST wohl das schnellste Beschleuniger-Board für den Atari ST werden – schneller als alle 30er-Boards anderer Hersteller.

Der Spectre-Mac-Emulator, der im FastRAM eines SST läuft, soll sogar einen Mac IIci in puncto Geschwindigkeit übertreffen. Der einzige Mac, der dann noch schneller ist als ein SST-Spectre-Mac, wäre dann der Mac IIfx – und auch der soll von einem modifizierten SST in Kürze noch überholt werden. Ein weiteres Projekt, das Dave Small mit Hilfe des SST bewerkstelligen will, ist ein SST, bei dem man per Hotkey-Funktion in Sekundenschnelle zwischen ST-, IBM- und Mac-Modus hin- und herschalten kann.

Weitere Varianten des SST, an denen zur Zeit bei Gadgets by Small bereits gearbeitet wird, sind zum einen eine Mega STE kompatible Version und zum anderen eine Version mit zusätzlichem 68000er Prozessor, mit der Möglichkeit, zwischen 68000er und 68030er CPU umzuschalten.

Schnelle Farbgrafik

George Richardson, der hauptsächlich für die Hardware des SST zuständig ist, kündigte außerdem eine neue Grafikkarte an, die sich den George-Bus des SST zunutze machen wird. Diese Grafikkarte mit dem Namen Chromax soll noch im Herbst erhältlich sein und – nach vorläufigen Spezifikationen – einerseits eine Auflösung von bis zu 1600 x 1200 Pixeln (bei 2 Farben), andererseits aber auch 16 Millionen Farben gleichzeitig (bei 320 x 200 Pixeln) darstellen können. Die Chromax-Karte unterliegt dabei natürlich nicht den Geschwindigkeitsbegrenzungen gewöhnlicher Grafikkarten, sondern macht sich die Fähigkeiten des SST zunutze – man darf mehr als gespannt sein.

Richard Miller in GEnie

Eine Woche später stellte sich dann mit Richard Miller, dem Entwicklungschef von Atari in Sachen Hardware, wieder einmal ein hochrangiger Atari-Mitarbeiter den Fragen der GEnie-Anwender. Auch wenn Miller dabei – wie ja bei Atari USA durchaus üblich – bestimmten Fragen geschickt auswich, so ließ er sich im Laufe der Konferenz doch einige interessante Neuigkeiten entlokken.

Zum mittlerweile leidigen Thema 1.44 MB Laufwerke im Mega STE bzw. TT sagte er, daß bis jetzt noch keine Computer mit HD-Laufwerken ausgeliefert worden sind, daß aber kostengünstige Aufrüstsets in Kürze erhältlich sein werden. Auf die Düsseldorfer Atari-Messe angesprochen, ließ Miller durchblicken, daß auch dieses Jahr dort wieder neue Produkte von Atari zu sehen sein würden. Nähere Einzelheiten bezüglich der neuen Geräte wollte er jedoch zu diesem Zeitpunkt noch nicht preisgeben. Desweiteren bestätigte Miller die Berichte, daß man bei Atari derzeit mit der Entwicklung einer Multitasking-fähigen TOS-Version beschäftigt sei.

Auch von den beiden 'CeBIT-Überraschungspaketen' ST Book und ST Pad wußte Miller Neues zu berichten: Der ST Book soll tatsächlich bis zur Atari-Messe im Herbst lieferbar sein, allerdings vorerst nur in geringen Stückzahlen – wegen momentaner Lieferengpässe der LCD-Display-Hersteller. Der Preis für den ST Book (abhängig von der RAM-Konfiguration, Festplatte bzw. Modem) soll auf jeden Fall deutlich unter 2000 US-Dollar liegen. Der ST Pad hat mittlerweile lediglich einen neuen Namen bekommen: Ab sofort wird er bei Atari unter der neuen Produktbezeichnung STylus geführt.

Ab Mitte Juli sollen von Atari selbst auch Speichererweiterungskarten für den TT lieferbar sein, und zwar 16 MB TT-RAM-Karten und 8 MB ST-RAM-Karten. Ferner sollen bis Ende des Jahres Festplatten von Atari mit Speicherkapazitäten von 200 MB bis 600 MB erhältlich sein. Dabei sollen die Festplatten ab 400 MB aufwärts sich durch deutlich schnellere Übertragungsgeschwindigkeiten und geringere Zugriffszeiten auszeichnen. mts/cs

Chaos durch KAOS?

So urteilen Software-Hersteller und ST-Experten über dieses "Betriebssystem"

Seit Anfang dieses Jahres geistert ein Schlagwort durch die Atari-Welt, das schon für viel Verwirrung gesorgt hat: KAOS. Hinter dieser Abkürzung verbirgt sich eine modifizierte Version des TOS 1.04, die von einigen privaten Programmierern erstellt wurde. Ziel von KAOS ist es, Fehler im TOS auszumerzen und wo immer möglich Optimierungen vorzunehmen.

Ärger vorprogrammiert

So lobenswert dies im Ansatz sein mag, so groß sind die daraus resultierenden Probleme. Da wäre zum einen der rechtliche Aspekt: KAOS basiert auf TOS 1.04, an dem Atari Urheberrechte besitzt. Zum anderen bringt jede vermeintliche Optimierung in KAOS gegenüber dem normalen TOS zwangsläufig Inkompatibilitäten mit sich. Und da es sich bei KAOS nicht um eine von Atari unterstützte TOS-Version handelt, weigern sich die meisten Software-Häuser, entsprechende Anpassungen vorzunehmen, falls Schwierigkeiten im Zusammenhang mit KAOS auftreten.

TOS 2.05 im ST?

Dazu kommt noch, daß Atari selbst an zahlreichen Verbesserungen des TOS arbeitet – den ersten Schritt haben wir schon in Form des neuen Desktop im Mega STE und TT gesehen – und KAOS dieser Entwicklung nicht Rechnung trägt, sprich: in kurzer Zeit komplett veraltet sein kann. Zudem gibt es verstärkt Gerüchte, daß es möglich sein soll, die neuen TOS-Versionen auch in alten ST-Modellen zu nutzen. Sollte dies wirklich in die Tat umgesetzt werden können, so würde KAOS damit endgültig ad absurdum geführt.

Wir haben uns, um ein möglichst breites Spektrum an Kommentaren zu KAOS zu bekommen, nicht nur an Atari selbst, sondern auch an eine Reihe von Software-Herstellern gewandt. Gefragt wurde:

– Gibt es in Ihrem Unternehmen schon Erfahrungen mit KAOS? Wenn ja, welche?

– Sind Sie bereit, KAOS wie eine der offiziellen TOS-Versionen zu unterstützen, also ggf. Anpassungen an Ihrer Software vorzunehmen?

Die Antworten fielen zwar im Umfang sehr unterschiedlich aus, der Tenor ist jedoch überwiegend einheitlich. Von Atari selbst gibt es zur Zeit keine offizielle Stellungnahme zu KAOS, da noch rechtliche Aspekte der jüngsten Entwicklung geklärt werden müssen. Man darf jedoch davon ausgehen, daß die Firma Atari eine Verletzung ihrer Urheberrechte nicht hinnehmen wird.

DMC, Walluf:

"Die Antwort auf beide Fragen: NEIN."

Pierre Hansen, Chefentwickler

Hard & Soft:

"Leider müssen wir Ihnen mitteilen, daß wir in keinster Weise bereit sind, das Betriebssystem KAOS zu supporten. Dies ist keine Wertung gegen dieses Betriebssystem, sondern liegt vielmehr darin begründet, daß es keinerlei dokumentierte ROM-Listings etc. von diesem Betriebssystem gibt und dieses nicht von Atari anerkannt wird.

Sollte ein entsprechender Fehler im Zusammenhang mit KAOS und der von uns entwickelten Software festgestellt werden, so werden wir dieses zwar überprüfen, aber jegliche Ansprüche von Seiten der Kunden auf die Lauffähigkeit mit diesem Betriebssystem ablehnen. Wer inoffizielle Versionen eines Betriebssystems benutzt oder das Betriebssystem mit nicht von Atari herausgegebenen Patches versieht, muß auch selbst mit den daraus entstehenden Konsequenzen leben und eine eventuelle Unverträglichkeit mit einem Software-Produkt in Kauf nehmen.

Alle bisher von uns herausgegebene Software ist jedoch mit KAOS lauffähig. Man sollte hierbei auch bedenken, daß wir auf die Lauffähigkeit von zur Zeit fast zehn offiziellen Betriebssystem-Versionen bei der Programmierung unserer Software achten müssen, z.B. TOS 1.0, 1.2, 1.4, STE TOS 1.6, Mega STE TOS 2.3, TT TOS 3.x sowie die entsprechenden internationalen Versionen."

Andreas Herberg

CCD, Eltville:

"Wir hatten KAOS schon einmal testweise installiert, wobei wir bezüglich der Lauffähigkeit keine nennenswerten Probleme feststellen konnten. Unsere Tests waren allerdings relativ oberflächlich, was nicht zuletzt darauf zurückzuführen ist, daß bisher noch keine verkaufsfähige und ausreichend dokumentierte Version von KAOS vorlag. Wir haben KAOS letztendlich nicht installiert, da wir keine ausreichenden Vorteile sahen und uns das Risiko versteckter Inkompatibilitäten zu groß war. Der Bedienungskomfort des neuen TOS 3.x, wie es im TT und Mega STE zum Einsatz kommt, ist ebenfalls sehr gut, so daß auch hier für uns keine Vorteile ersichtlich waren.

Aus den oben genannten Gründen müßte KAOS schon offiziell von ATARI autorisiert werden, bevor wir es als legitimes Betriebssystem akzeptieren und gegebenenfalls Anpassungen vornehmen würden. Zweifellos ist dies natürlich auch eine Frage der Verbreitung von KAOS."

Dirk Beyelstein, Geschäftsführer

shift, Flensburg:

"Erfahrungen mit KAOS haben wir noch nicht gemacht. Wir werden KAOS nicht wie eine offizielle TOS-Version unterstützen, da Änderungen wie z.B. das Ändern der Rückgabewerte einiger GEMDOS-Funktionen nicht sinnvoll sind."

3K Computer:

"Bisher haben wir durchaus positive Erfahrungen mit KAOS gemacht. Einer unserer Entwickler arbeitet mit KAOS und versucht schon von vornherein, Inkompatibilitäten zu vermeiden. Unsere Produkte laufen daher zum jetzigen Zeitpunkt einwandfrei mit KAOS.

Obwohl wir derzeit keinerlei Schwierigkeiten mit KAOS haben, werden wir dieses 'Betriebssystem' nicht offiziell zu supporten – das kann kein Software-Haus schaffen. Wir unterstützen sämtliche von Atari veröffentlichten TOS-Versionen, können aber keine Funktionsgarantie unserer Software im Zusammenhang mit irgendeinem gepatchten Betriebssystem – und daher auch nicht mit KAOS – geben."

Günter Kreidl, Geschäftsführer

Julian Reschke:

Julian F. Reschke ist Autor der FlyDials und Co-Autor des 'Profibuchs'. Wir zitieren aus einem Artikel, erschienen im ST Magazin 6/91:

"[...] KAOS ist eine Modifikation von TOS 1.04, die bekannte Fehler zu beseitigen verspricht und über eine gehörige Zahl von Verbesserungen verfügen soll. Ein paar technische Bemerkungen:

– Es heißt, KAOS beseitige 'über 80 Mängel' des Originalbetriebssystems. Mit 'Originalbetriebssystem' ist allerdings nicht TOS 1.04 gemeint (das man sowieso besitzen muß, um KAOS einsetzen zu können).

– Nicht alle Modifikationen in KAOS sind kompatibel zum Original. Und selbst wenn man sie teilweise abschalten kann, wird es bei unerfahrenen Benutzern Schwierigkeiten geben.

– Der Benchmark 'Quick Index' liefert bei der Messung der Ausgabegeschwindigkeit von Dialogboxen grob verfälschende Werte.

– Im Januar-Heft des ST-Magazins [...] stand zu lesen: 'Außerdem wurden Tastenwiederholung sowie Wiederholungsverzögerung auf einen anderen Wert gesetzt...' Ich frage mich, wo die Verbesserung liegt – diese Werte kann man doch sowieso über das Kontrollfeld einstellen...

[...] Zunächst muß man feststellen, daß KAOS eine Modifikation von TOS 1.04 ist und daher auf STE, Mega STE und TT nicht eingesetzt werden kann. Wer also noch eine ältere TOS-Version hat, muß sowieso TOS 1.04 für 198 Mark erwerben (was übrigens sowieso eine gute Idee ist!). Wer KAOS einsetzen will, muß zusätzlich 65 Mark (ab 1. Juli: 89 Mark) für das Patch-Programm und etwa 60 Mark für EPROMs auf den Tisch legen, die damit natürlich noch längst nicht eingebaut sind.

Wer KAOS installiert hat, sollte TOS 1.04 besser behalten – nicht nur, weil ein eventueller Weiterverkauf der ROMs eine Urheberrechtsverletzung wäre. Nein, auch bei eventuellen Problemen sollte man das Originalbetriebssystem wieder installieren können.

Während der CeBIT hat sich gezeigt, daß die meisten Softwarehersteller ein gehöriges Maß Skepsis gegenüber KAOS hegen. Der Grund: Probleme mit Inkompatibilitäten sind bereits jetzt vorauszusehen. Manche Entwickler spielten sogar mit dem Gedanken, unter KAOS zu Programmstart eine entsprechende Alert-Box erscheinen zu lassen. [...]"

APiSoft, Berlin:

"Grundsätzlich halte ich Verbesserungen eines Betriebssystems für gut und wichtig. Wichtig ist bei Betriebssystemveränderungen jedoch, daß eine maximal breite Unterstützung seitens des/der Hardwarehersteller(s) und der unter diesem System entwickelnden Software-Häuser stattfindet. Nur dann kann gewährleistet werden, daß viele Programme auf vielen Rechnern laufen.

Nichts ist frustrierender als Installationshinweise wie 'läuft nur unter System 1.35 mit dem XYZ-Patch vom 4.6.1989' oder 'Anpassung an ... ist geplant'. Voraussetzung für eine solche Systempflege ist meines Erachtens ein gebührendes Engagement der Hardware- und Systemsoftwarehersteller. Und da ist man bislang von ATARI nicht sehr verwöhnt. Darin liegt wohl auch ein Grund dafür, daß so viele am TOS gewerkelt haben.

Zu KAOS: Ich entwickle gewußt ohne regelmäßigen Gebrauch von Veränderungen oder Verbesserungen des Betriebssystems, teste immer mal wieder auf einem alten 1040er mit TOS 1.0. Andererseits werden Entwicklungen wie OverScan, TT mit Großbildschirm oder NVDI unterstützt, soweit sie sich an dokumentierte Eigenschaften des Betriebssystems halten. In diesem Sinne bin ich bereit, KAOS zu unterstützen, zumal wenn es sich als 'Quasi-Standard' etablieren sollte.

Ganz klar vorziehen würde ich es, wenn seitens ATARI offiziell ein TOS, FSM-GDOS oder was immer mit vielen oder gar allen guten Anregungen der 'Patcher' geliefert würde. Eine einfache und kostengünstige Upgrade-Möglichkeit für alte Rechner gehört dann dazu."

Andreas Pirner, Geschäftsführer

C-Lab, Hamburg:

"Wir haben keine persönlichen Erfahrungen mit KAOS. Da unsere Software (auch ältere Versionen) ohne Änderungen zu allen Betriebssystem-Versionen von Atari kompatibel ist, gehen wir davon aus, daß Notator auch unter KAOS läuft. Sollte eine eventuelle Inkompatibilität mit KAOS auf einen Programmfehler unsererseits zurückzuführen sein, werden wir selbstverständlich diesen Fehler beseitigen."

Christoph Brüx, Produktabteilung

Stefan Eissing:

Stefan Eissing ist unabhängiger Programmierer und einer der Autoren der Gemini-Shell:

"Kein Programm ist fehlerfrei. Weder das Betriebssystem von Atari, noch KAOS werden jemals frei von Fehlern sein. Dies ist kein Atari-spezifisches Problem. Auch alle anderen Betriebssysteme haben Fehler; die Fehlerliste in jedem Release von SUN-OS (BSD-UNIX) erstreckt sich immer über mehrere Seiten. Der Anwender bemerkt solche Fehler nur bei der Benutzung von Programmen. Also ruft er beim Hersteller des Programms an und beschreibt den Fehler. Der Hersteller versucht dann, diesen Fehler nachzuvollziehen. Gelingt ihm das nicht, stecken sowohl Hersteller, als auch Kunde in Schwierigkeiten.

Das Problem mit gepatchten TOS-Versionen (KAOS ist auch nur ein Patch, und nichts weiter) ist nun, daß niemand mehr einen Überblick hat, was alles verändert wurde. Die Wahrscheinlichkeit, daß Fehler nicht mehr nachvollzogen werden können, wird größer.

Wenn also jemand mit einem gepatchten TOS einen Fehler in Gemini meldet und ich diesen nicht auf offiziellen TOS-Versionen nachvollziehen kann, so gehe ich davon aus, daß es an dem Patch liegt. In diesem Fall empfehle ich jedem, sich ein offizielles TOS zuzulegen. Also: Ich unterstütze nur TOS-Versionen von Atari. Ich denke, daß wird jeder andere Software-Hersteller auch so machen. Für den Kunden mit KAOS bedeutet dies, daß er bei Problemen völlig allein dasteht. Wenn KAOS ein nachladbares Programm wäre, wäre das kein Problem: Der Anwender könnte ohne KAOS booten und prüfen, ob das Problem nur mit KAOS auftritt. Dann weiß er wenigstens, an wen er sich wenden muß.

Ich kann daher jedem Anwender, der sich in den Tiefen des Betriebssystems nicht auskennt, nur davon abraten, ein anderes TOS in seinen Rechner einzubauen.

Die System-Programmierer von Atari scheinen ja inzwischen soweit zu sein, daß sie wissen, wo im TOS die großen Fehler liegen. Ob (und wann) sie diese beseitigen, hängt bestimmt nicht nur von den Programmierern ab, sondern ist in erster Linie eine Entscheidung des Managements bei Atari. Verbesserungen des (alten) TOS kosten Geld. Und wenn dadurch kein neues Geld hereinkommt (Wieviele Leute, die TOS 1.04 besitzen, haben es gekauft?), dann wird das eben nicht gemacht. Wenn TOS 1.04 ein Verkaufsschlager gewesen wäre, würde es auch weiterentwickelt.

Atari ist bei KAOS meiner Meinung nach einfach davor zurückgeschreckt, ihre eigenen Sourcen, die größtenteils aus C-Code bestehen, gegen unbekannte, nur in Assembler geschriebene Sourcen einzutauschen. Lieber etwas in C, wo man die Fehlerstellen kennt, als etwas in Assembler, was auch Fehler hat, bei dem man aber leider noch nicht weiß, wo sie liegen.

Meiner Meinung nach wäre dieser kurzfristige Fortschritt (Anm. d. Red: eine Übernahme des KAOS durch Atari) ein langfristiger Rückschritt gewesen. Ganz davon abgesehen, daß die Betriebssysteme für den Mega STE und TT nicht auf KAOS basieren können und daher zum neuen Betriebsystem für die alten STs inkompatibel gewesen wären. Diese Büchse der Pandora hat Atari – wem auch immer sei Dank – nach einem kurzen Blick bei angelüftetem Deckel wieder fest verschlossen. Und so sollte es meiner Meinung nach auch bleiben."

Eickmann Computer:

"Entgegen einer Veröffentlichung im ST Magazin bieten wir definitiv keinen Brennservice für KAOS an. Diese Meldung hat uns in der Zwischenzeit viel Ärger bereitet, so daß in Kürze auch eine entsprechende Gegendarstellung im ST Magazin abgedruckt werden wird. Zu KAOS an sich möchten wir uns nicht weiter äußern."

Ulrich Eickmann, Inhaber

LogiLex:

"Grundsätzlich streben wir für alle unsere Produkte Lauffähigkeit unter allen TOS-Versionen an. Dies gilt auch für KAOS, sofern die zur Programmentwicklung notwendigen Tools mit KAOS zusammenarbeiten. Da wir hierauf nur begrenzt Einfluß haben, können wir zur Zeit keine vollständige Kompatibilität jedes einzelnen Produktes garantieren. Hinweisen auf eventuelle Inkompatibilitäten würden wir selbstverständlich nachgehen."

Gerhard Oppenhorst, Geschäftsführer

KAOS

Die juristischen Aspekte

Zur rechtlichen Seite von KAOS nun Christoph Kluss, Rechtsanwalt in Frankfurt am Main und selbst langjähriger ST-Anwender:

Grundsätzliches

KAOS ist eine Betriebssystemerweiterung, die auf der Basis des TOS von Atari beruht. Dies bedeutet, daß das Betriebssystem des Atari ST die grundlegenden Routinen für KAOS bietet. KAOS versucht nur, interne Fehler des Betriebssystems auszugleichen. Die Schwierigkeit hierbei ist jedoch, daß KAOS nicht nur ein Aufsatz zum Betriebssystem darstellt, sondern das eigentliche Betriebssystem beinhaltet. Dies dürfte mit Sicherheit zu urheberrechtlichen Schwierigkeiten führen.

Schöpferische Leistung?

Gemäß §2 Urhebergesetz (UrhG) gehören zu den geschützten Werken der Literatur, Wissenschaft und Kunst insbesondere auch Programme für die Datenverarbeitung.

Voraussetzung ist jedoch immer, daß das Werk eine gewisse Mindestleistung beinhaltet, die auf eine geistige Leistung zurückschließen läßt. Jetzt mag der unbefangene Leser vielleicht annehmen, daß ein Programm selbstverständlich eine geistige Leistung beinhaltet. Dies ist jedoch keineswegs grundsätzlich anzunehmen: Nach der Rechtsprechung ist Software nämlich nur dann urheberrechtsfähig, wenn das alltägliche, durchschnittliche Programmierschaffen, das auf einer mehr oder weniger routinemäßigen, mechanisch-technischen Aneinanderreihung und Zusammenfügung des Materials beruht, deutlich übersteigen wird. Bezüglich der hier zur Debatte stehenden Problematik müßte das Betriebssystem TOS das durchschnittliche Programmierschaffen deutlich übersteigen. Fraglich ist hierbei, an welchen Kriterien dies am Betriebssystem TOS festgestellt werden kann.

Schutzfähigkeit

Nach der jüngsten Entscheidung des Bundesgerichtshofes zur Urheberschutzfähigkeit von Computerprogrammen (abgedruckt in Computer und Recht 1991, S. 80 ff.) hat die Schutzfähigkeit jedenfalls nichts mit dem Programmieraufwand einer Software zu tun. Denn für die Frage der schöpferischen Gestaltungshöhe kommt es grundsätzlich weder auf den quantitativen Umfang noch darauf an, mit welchem Aufwand und mit welchen Kosten ein Programm konzipiert worden ist (BGH in BGHZ 94/276 [287]). Gleichwohl können diese Umstände auch für die Schaffung einer außerordentlich komplexen Systemsoftware sprechen, die nicht auf einer bloß mechanischen, aufgrund allgemein bekannter Anweisungen durchgeführten Tätigkeit beruht, sondern auch erhebliche Anforderungen an die schöpferische Leistung der Programmautoren stellt. Nach den Entwicklungen, die das Betriebssystem TOS bereits mitgemacht hat, liegen zumindest hohe Kosten und ein beträchtlicher Zeitaufwand für die Erstellung vor. Das spricht für eine Schutzfähigkeit.

Schöpferische Züge in einem Programm finden sich jedoch auch in der Feststellung, ob sich in der Sammlung, Auswahl und Gliederung der Befehle und einer Vielzahl variierbarer Zweckmäßigkeitserwägungen eigenschöpferische Züge zeigen. Hierbei wird vor allem auf die individuelle (formale) Programmierstruktur abzustellen sein, welche die häufige Benutzung von Grundfunktionen für eine Vielzahl von unterschiedlichen Anwendungsprogrammen, der Art, wie Unterprogramme, Arbeitsroutinen, mit Verzweigungsanweisungen verknüpft werden u.ä.; dazu gehört auch die Verwendung von Algorithmen, die zwar als solche einem Urheberrechtsschutz nicht zugänglich sein können (BGHZ 94/276 [285]), wohl aber in der Art und Weise der Implementierung und Zuordnung zueinander urheberrechtsschutzfähig sei können (vgl. Oberlandesgericht Frankfurt in GRUR 1985 S.1049 [1050]).

Erst nach dieser Definition läßt sich feststellen, daß das Betriebssystem TOS beispielsweise für Lese- und Schreibzugriffe auf Speichermedien Routinen zur Verfügung stellt, die von allen Programmen genutzt werden können. Gleiches gilt für den Aufbau der Dateistrukturen sowie beispielswiese der Grafikbefehle oder auch für den Aufruf von Accessories. Daraus ist zu schließen, daß TOS aufgrund seiner Programmierung eine schöpferische Leistung darstellt, welche Urheberschutzfähigkeit genießt. Daraus folgt auch, daß der Teil von KAOS, welcher auf der Basis des TOS beruht, dem Urheberrecht von Atari unterliegt.

Die Rechtsfolgen

Gemäß §15 UrhG hat nur der Urheber das ausschließliche Recht, sein Werk in körperlicher Form zu verwerten; das Recht umfaßt insbesondere das Vervielfältigungsrecht und das Verbreitungsrecht. Das Vervielfältigungsrecht ist hier gemäß §16 UrhG das Recht, Vervielfältigungsstücke des Werkes herzustellen, in welchem Verfahren und in welcher Zahl auch immer. Das Verbreitungsrecht ist gemäß §17 UrhG das Recht, das Original oder Vervielfältigungsstücke des Werkes der Öffentlichkeit anzubieten oder in Verkehr zu bringen.

Nicht ohne Lizenz

Nach den obigen Darstellungen darf also Hersteller oder Vertrieb von KAOS die TOS-Routinen nicht mehr ohne Genehmigung von Atari verbreiten. Gleiches gilt natürlich auch für Händler oder 'Raubkopierer'. Unerheblich ist auch, ob KAOS auf Diskette oder EPROMs verbreitet wird, da sich das eine vom anderen nur durch die Art der Speicherung eines urheberrechtlich geschützten Werkes unterscheidet.

Soweit Kopien von KAOS bereits angefertigt wurden, dürfen diese als rechtswidrige Vervielfältigungsstücke nicht verbreitet werden (§96 UrhG). Sollten Hersteller oder Vertrieb von KAOS, ein Händler oder sonstige Personen dagegen verstoßen, besteht seitens Atari ein Anspruch auf Unterlassung und Schadensersatz. Der Schaden wird hierbei üblicherweise in der Höhe beziffert, wenn das Betriebssystem von Atari durch Lizenzen an andere weitergegeben worden wäre. Hierbei kommen durchaus Beträge in sechsstelliger Höhe zusammen. Schließlich

sei noch §106 UrhG zu erwähnen, wonach derjenige, der in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen ohne Einwilligung des Berechtigten ein Werk oder eine Bearbeitung oder Umgestaltung eines Werkes vervielfältigt, verbreitet oder öffentlich wiedergibt, mit Freiheitsstrafe bis zu einem Jahr oder Geldstrafe bestraft wird.

Lizenzierung durch Atari

KAOS kann selbstverständlich veröffentlicht und verbreitet werden, wenn Atari seine Zustimmung hierfür gibt. Diese Zustimmung wird üblicherweise in Form einer Lizenz erfolgen, die die Art und den Umfang sowie auch eventuelle Beschränkungen der Veröffentlichung regelt (§31 ff. UrhG). Dafür müßte der Vertreiber von KAOS eine Lizenzgebühr zahlen, deren Höhe individuell ausgehandelt wird. Nach den derzeitigen Stellungnahmen von Atari wird eine solche Zustimmung jedoch nicht erteilt werden. Allenfalls werde das Anfertigen von KAOS für Privatleute 'geduldet', da der Aufwand einer rechtlichen Verfolgung jeder einzelnen Raubkopie zu groß wäre.

Nach neueren Informationen wird KAOS als Patch-Programm auf Diskette auf dem Markt erscheinen. Dies soll dem Anwender ermöglichen, nur in Verbindung mit seinen offiziellen, im Rechner eingebauten ROMs des Betriebssystems TOS 1.4 ein KAOS auf Diskette zu erstellen, daß dann von ihm selbst mit Hilfe eines Eprommers auf EPROMs kopiert und in den Rechner eingesetzt werden darf. Auch diese Vorgehensweise erscheint rechtlich bedenklich:

Brennservice?

Brennt ein Händler das KAOS auf ein käuflich erworbenes Betriebssystem, so handelt es sich um eine Bearbeitung und Umgestaltung eines urheberrechtlich geschützten Werkes. Bearbeitungen oder andere Umgestaltungen des Werkes dürfen jedoch nur mit Einwilligung des Urhebers des bearbeitenden oder umgestalteten Werkes veröffentlich oder verwertet werden (§23 UrhG). Die Verwertung als kommerzielle Änderung durch einen Brennservice über einen Händler ist somit auch als Urheberrechtsverletzung zu bewerten.

Soweit der Käufer des KAOS-Patch-Programms die EPROMs privat brennt, liegt eine kommerzielle Verwertung nicht vor. Eine aussagefähige Entscheidung oberster Gerichte bezüglich einer solchen Verwertung ist bislang nicht veröffentlicht worden. Die Gefahr einer Urheberrechtsverletzung ist jedoch gegeben. Allerdings ist hier auf die Statements von Atari zu verweisen, daß private Urheberrechtsverletzung aufgrund des Aufwandes nicht verfolgt werden. Das private Brennen ist daher insofern möglich.

Und in Holland?

In der Zeitschrift, die auch für den Vertrieb von KAOS verantwortlich ist, wurde in der jüngsten Ausgabe darauf hingewiesen, daß KAOS nun in den Niederlanden in EPROMs gebrannt werden kann. Eine Urheberrechtsverletzung liegt insofern nicht vor, als die tatbestandliche Handlung nicht in Deutschland erfolgt. Aus diesem Grund greift das deutsche Urheberrecht nicht ein.

In Betracht kommt hier jedoch ein Verstoß gegen das Produktpiraterie-Gesetz vom 7.3.1990. Dieses Gesetz ist als EG-Richtlinie in das deutsche Recht übernommen worden und schützt den Inländer vor Produkten, die unter einem Verstoß gegen Urheberrechtsvorschriften eingeführt werden. Die Folge davon ist, daß die deutschen Zollbehörden das Recht haben, die Produkte, die unter Verletzung des Produktpirateriegesetzes eingeführt werden, zu beschlagnahmen. Zwar liegt somit kein Verstoß gegen deutsches Urheberrecht vor. Vielmehr liegt jedoch in dem Brennservice ein Verstoß gegen das 'revidierte Berner Übereinkommen' vor, wonach die unterzeichnenden Vertragsstaaten den gegenseitigen Schutz vor Urheberrechtsverletzungen vereinbart haben. Da sowohl die Bundesrepublik als auch die Niederlande Vertragspartner dieser Übereinkunft sind, können die EPROMs bei Lieferung über die Grenze von den Zollbehörden beschlagnahmt werden. Die Kunden tragen dann das Risiko, den bereits bezahlten Kaufpreis aus den Niederlanden einzuklagen.

Zusammenfassung

KAOS verletzt das Urheberrecht von Atari am Betriebssystem TOS, soweit es das Betriebssystem beinhaltet. Die Änderung des Betriebssystems selbst in Form eines Eingriffs durch Brennen der EPROMs ist eine verbotene Umgestaltung eines urheberrechtlich geschützten Werkes. Daraus folgt nun, daß grundsätzlich jede Art der Verbreitung oder Vervielfältigung verboten ist und folgenreiche Maßnahmen mit sich ziehen kann. Auf die denkbaren Ausnahmen (wie die Möglichkeit einer Lizenzierung) wird verwiesen. ck/cs

Riemann II

Symbolische Mathematik pur: jetzt mit neuer Oberfläche

Riemann II ist der Nachfolger des vor genau einem Jahr in der Ausgabe 7-8/90 getesteten Programms Riemann. Schon damals haben die Funktionsvielfalt, das Handling von symbolischen Inhalten, die Programmierbarkeit, die Erweiterbarkeit durch eigene Funktionen und das ausgezeichnete Handbuch beeindrucken können. Ein Manko dieses Mathematikprogramms, dessen Stärken im Bereich der symbolischen Algebra und Analysis liegen, schien bisher unter anderem die gewöhnungsbedürftige Benutzeroberfläche und ein Teil der Eingabetechnik gewesen zu sein.

Gerade in diesem Bereich hat sich in Riemann II ungeheuer viel getan. Ein weiterer Schwerpunkt wird die bisher nur sehr schwach ausgeprägte grafische Benutzerschnittstelle sein, die eine wesentliche Aufwertung erfahren hat. Auch das 'Formula Modelling' hat wesentlich an Funktionalität gewonnen. In etwa gleich geblieben ist der enorme mathematische Funktionsumfang, die Programmiersprache und die Eingabetechnik, so daß wir hierauf weniger Bezug nehmen werden.

Face Lifting

Im Gegensatz zu Riemann, das keine vollwertige GEM-Oberfläche besitzt, zeigt sich der Nachfolger, was die Fenster- und die Menütechnik betrifft, als lupenreine GEM-Anwendung. Die Kontrollvariablen, die über eine Art Menüleiste zu erreichen waren, bilden jetzt nur noch ein einziges Pull-Down-Menü. Hinzugesellt haben sich 4 weitere Menüs für wichtige Funktionen und Operationen, die sich bisher nur durch Direktausführung im Editorfenster realisieren ließen. Dies bedingte, daß alle diese Operationen gemerkt werden mußten, was gerade für den Einstieg und das Vertrautwerden mit dem Programm nicht unbedingt ein Vorteil war.

Alle Ein- und Ausgaben werden in vollwertigen Fenstern ausgeführt, die über Scroll-Balken verfügen und auf dem gesamten Bildschirm bewegbar sind. Das Programm ist selbstverständlich auch großbildschirmfähig. Das Datei-Menü erlaubt das Laden und Speichern von kompletten Arbeitsumgebungen (SYS-Dateien), das Protokollieren der Tätigkeiten auf dem Drucker und in einer Text-Datei, das Laden- und Speichern des gesamten Editor-Puffers oder das Sichern des gerade sichtbaren Textfenster-Bereiches. Weiter können - sofern der Speicher reicht – externe Programme gestartet werden. Über Echovariablen wird bei Ein-und Ausgaben die Ausgabe auf dem Bildschirm gesteuert.

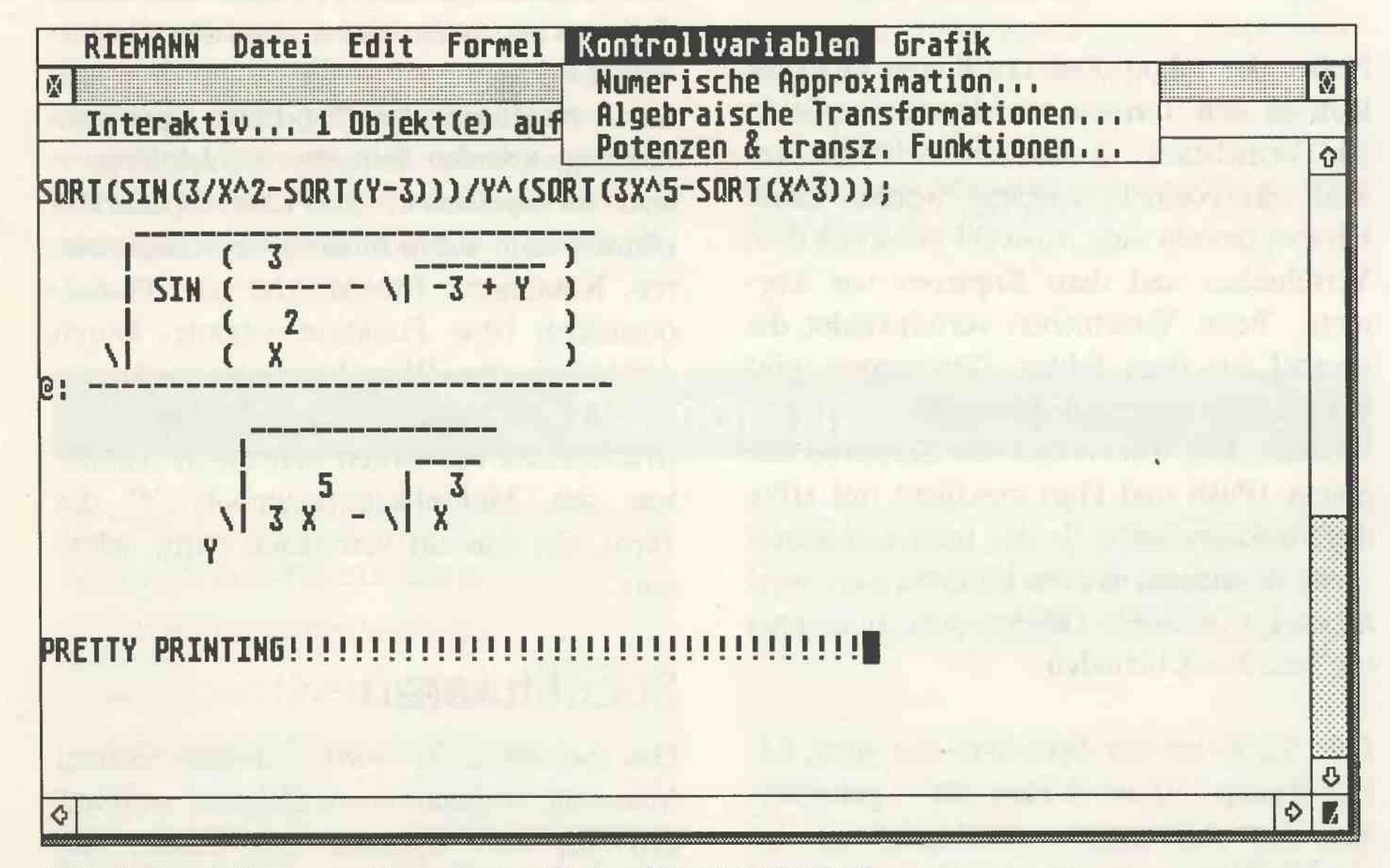


Abb. 1: Darstellung von Formeln im Modus 'Pretting Printing'.

Volleditor

Riemann stellt im Prinzip zwei Modi zur Verfügung: Im interaktiven Modus arbeitet der eingebaute Interpreter nach jedem Return die Eingaben in der Zeile ab und führt sie aus, soweit es sich um ausführbare Befehle handelt. Über die Escape-Taste schaltet man in den reinen Editiermodus, in dem sich das System wie ein normaler Texteditor verhält. Dieser Editor beherrscht die grundlegenden Zeilen- und Seitenfunktionen, ist aber zum Beispiel zu keiner Blockverarbeitung fähig. Wem dies zu wenig erscheint,

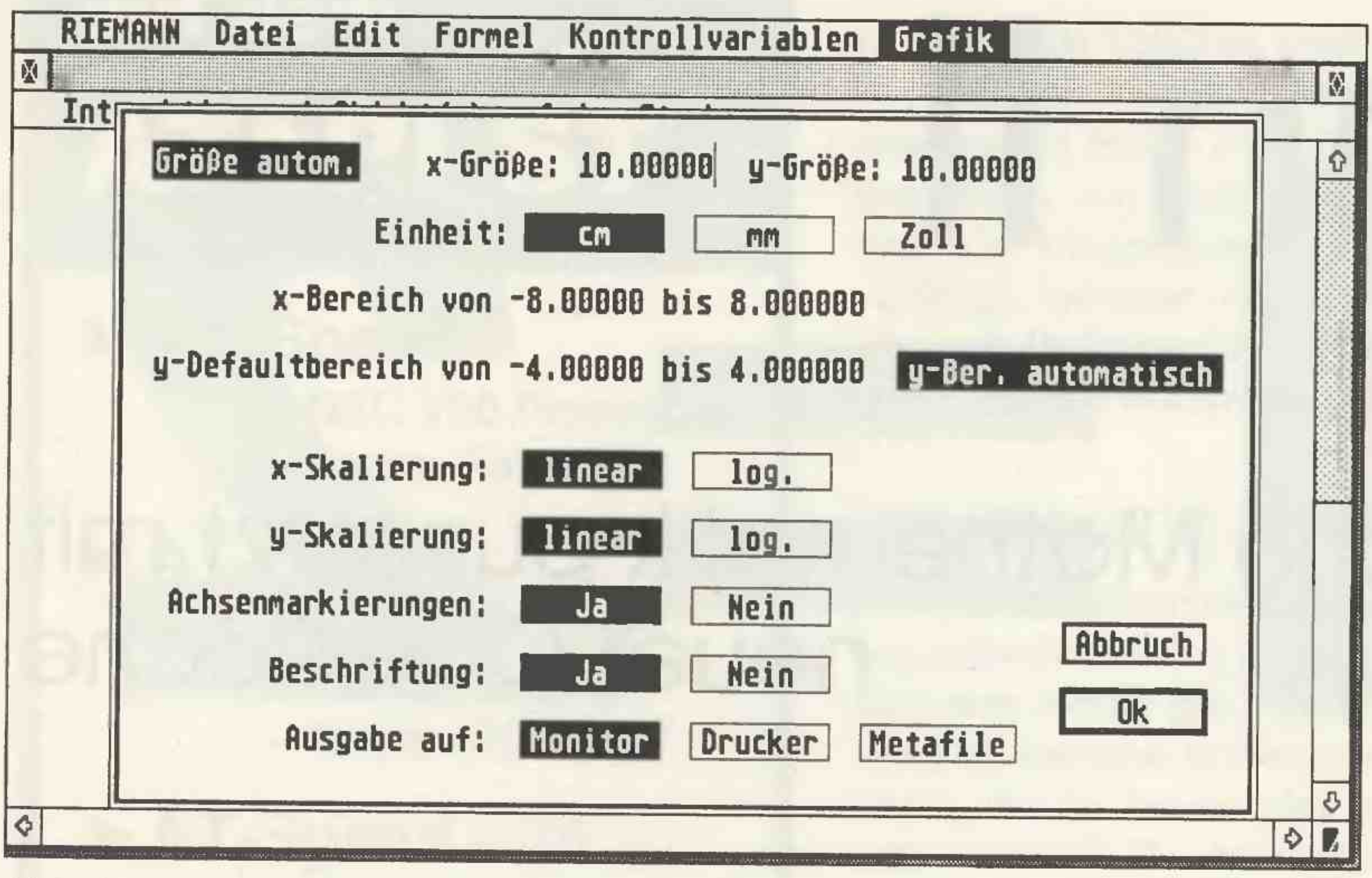


Abb. 2: Bereichsangaben zum Plotten der Terme.

der kann wie gewohnt seinen Lieblingseditor in das System einbinden. Es können bis zu 7 Textfenster nebeneinander existieren.

Wenn es bei der Eingabe um Formeln geht, so benötigt der Editor im allgemeinen mehr Speicherplatz als ein gewöhnlicher Editor. Dies liegt an den zusätzlich zu speichernden Strukturmerkmalen. Um noch genügend Platz für das eigentliche Tun – das Rechnen - zu haben, ist die Textlänge auf ein Maximum von 400 Zeilen voreingestellt. Im Gegensatz zur älteren Version läßt sich dies jedoch beliebig verändern.

Pretty Printing

War bisher die einzeilige Ein- und Ausgabe das Credo von Riemann, so beherrscht Riemann II die mehrzeilige Ausgabentechnik. Wurzeln werden mit dem Wurzelsymbol, Brüche 3-zeilig als Zahl, Bruchstrich, Zahl und Potenzen mit hochgestelltem Exponenten wiedergegeben. Diese Option nennt sich 'pretty printing' und ist im Editormenü oder über eine Kontrollvariable abschaltbar. Die so ausgegebenen Terme nehmen durchweg zwei oder mehr Zeilen ein, was sich für komplexere Ausdrücke im allgemeinen als hinderlich erweist. Aber gerade für kürzere Terme und für das anfängliche Arbeiten auf einfachem mathematischen Niveau erweist sich 'pretty printing' als vorteilhafte Darstellungsweise.

Im 'pretty printing'-Modus ausgegebene Ausdrücke können leider nicht editiert werden, was für die Normalausgabe durchaus gilt. Will man also Ausgaben benutzen, um neue Eingaben zu gestalten, verbietet sich 'pretty printing' von vorneherein.

Schöner geworden ist auch die Ausgabe von PI, der Eulerschen Zahl und der imaginären Einheit. Ausgegeben werden , ê und î. Diese können über Ctrl-p, Ctrl-e und Ctrl-i auch direkt eingegeben werden. An Riemann gewöhnte Benutzer können es allerdings auch bei der althergebrachten Eingabeweise mit dem vorangestellten #-Zeichen belassen – kompatibel muß es schon sein.

Formula Modelling II

Formula Modelling beschreibt eine Möglichkeit der Manipulation symbolischer Ausdrücke, die das interaktive Arbeiten mit komplexen Ausdrücken doch sehr vereinfacht. Da dieser Punkt gegenüber der ersten Version wesentlich erweitert wurde, soll hier noch einmal ausführlich darauf eingegangen werden.

Neben der schon oben erwähnten Möglichkeit, in den Termen zu editieren, existiert ein Formelstack, in dem eine beliebige Anzahl von Formeln abgelegt werden kann. Hierbei besteht eine Auswahl zwischen dem Verschieben und dem Kopieren von Formeln. Beim Verschieben verschwindet die Formel aus dem Editor. Genommen wird immer der Term, auf dem sich der Cursor befindet. Das Füllen und das Entleeren des Stacks (Push und Pop) geschieht mit Hilfe der Funktionstasten. In der Informationszeile des momentan aktiven Editorfensters wird angezeigt, wieviele Objekte sich momentan auf dem Stack befinden.

Der Stack ist ein Speicher, der dem LIFO-Prinzip (Last-in-First-out) gehorcht. Man hat also immer nur Zugriff auf das oberste Element des Stacks. Eingefügt werden die Terme an der jeweiligen Cursorposition. Auch hier gibt es die Möglichkeit des Zugriffs auf eine Formel, wobei der Eintrag auf dem Stack dabei auch gelöscht werden kann. Die eingefügte Formel steht auch in einer Variablen zur Verfügung und kann in dieser Form für weitere Eingaben verwendet werden. Eine andere Variable beinhaltet das oberste Stackelement selbst.

Weitere nützliche Optionen des Formula-Modelling sind das direkte Löschen des obersten Stackelements oder der Formel, auf der sich der Cursor gerade befindet. Mit der Taste F3 wird das oberste Stackelement verdoppelt. Da der Stack allen Textfenstern gemeinsam ist, kann man mit dieser Methode auch leicht Formeln zwischen den einzelnen Fenstern hin- und hertransferieren. Im Menü 'Formel' werden vier Funktionen angeboten, mit denen Formeln oder Terme auf dem Stack manipuliert werden können. Alle Funktionen sind natürlich auch mit Namen im Editor aufrufbar. Mit EXPAND lassen sich Terme vollständig ausmultiplizieren, mit EXPD auf einen Nenner bringen, wobei der Zähler ausmultipliziert wird, mit FCTR triviale Faktoren herausfaktorieren und mit EVALTERM soweit als möglich numerisch auswerten. Man bringt also einen Ausdruck auf den Stack, klickt die entsprechende Funktion an und holt den veränderten Ausdruck wieder zurück. Gerade für Anwender, die nicht allzuoft mit Riemann arbeiten, eine nicht zu verachtende Gedächtnisentlastung.

Selektion

Oft möchte man nicht den gesamten Term, hier Formel genannt, sondern nur einen Teilterm aussuchen und auf den Stack legen. Schon in der alten Version war es möglich, durch Anklicken des 'Top-Level-Operators' den zugeordneten Teilterm zu selektieren – also zu speichern. Top-Level-Operatoren können sein: die normalen Rechenoperatoren, Klammern, Bruchstriche oder Funktionsnamen bzw. Funktionssymbole. Durch Anklicken des Wurzelsymbols wird zum Beispiel die Wurzel, durch Anklicken des Bruchstrichs der Bruch und durch Anklikken des Multiplikationssymbols '*' der Term, der hiermit verbunden wird, selektiert.

Substituieren

Das Substituieren wird mit der rechten Maustaste vorgenommen. Geklickt wird auf den Top-Level-Operator des Terms, der durch das Objekt ersetzt werden soll, das

sich oben auf dem Stack befindet. In diesem Bereich gilt in besonderem Maße: Probieren geht über Studieren.

Grafikzauber

Viel Zeit haben die Programmierer der Aufwertung der Grafikfunktionen gewidmet. Das Ergebnis kann sich sehen lassen: Dargestellt werden sowohl zwei- als auch dreidimensionale Grafiken. Wer nichts anderes im Sinn hat, als sich gerade einmal schnell den Graphen einer Funktion zeichnen zu lassen, der gibt einfach GRAPH (funktion, variable) ein, und schon bekommt er das automatisch skalierte Bild auf den Bildschirm in ein separates Grafikfenster gezaubert. Das ganze ist übrigens reine Vektorgrafik, damit auflösungsunabhängig und kann über GDOS geräteunabhängig ausgegeben oder in ein Metafile geschrieben werden.

Ist man mit der Grafik und den Dimensionen nicht ganz einverstanden, ruft man am besten im Grafikmenü die entsprechende Einstellungs-Dialogbox auf. In der Box für zweidimensionale Grafik läßt sich sowohl die Automatik für die Ausgabegröße als auch die y-Bereichsautomatik abstellen. Die Ausgabegröße kann in cm, mm oder Zoll angegeben werden – separat für die x- und die y-Richtung. Bei Wahl zwischen Ausgabe auf Bildschirm, Drucker oder Metafile ist hiermit genau festlegbar, welche Ausgabegröße ein Bild zum Beispiel auf dem Drukker haben soll. Die x- und die y-Achse sind wahlweise separat linear oder logarithmisch skalierbar, die Achsenmarkierung und Beschriftung kann abgeschaltet werden. Außerhalb der Dialogbox gibt es über Kontrollvariable noch die Möglichkeit, die Achsen mit einem Text zu versehen und den Abstand zwischen zwei berechneten Punkten zu verändern, was sich natürlich auf die Qualität der Grafik entsprechend auswirkt – notwendigerweise auch auf die Geschwindigkeit.

Für jeden Grafikaufruf wird normalerweise ein eigenes Fenster zur Verfügung gestellt, man kann aber mit ADDGRAPH auch in das aktive Fenster zeichnen, um mehrere Grafiken in einem Koordinatensystem darzustellen. Wird die Darstellungsgröße in der Dialogbox geeignet gewählt, können mehrere Grafiken in kleinen Fenstern auf dem Screen neben- und untereinander betrachtet werden, was auch sehr schön aussieht.

Die Dialogbox des 3D-Teils bietet im Prinzip die gleichen Möglichkeiten, bis auf die Tatsache, daß hier eine automatische Skalierung der z-Achse sowie die völlige Ausblendung der Achsen offeriert wird. Die physikalische Größe und die Ausgabegeräte werden weiterhin im 2D-Teil eingestellt. Eine Beleuchtung der Grafik bringt eine Helligkeitsberechnung der einzelnen Panels nach Maßgabe des Standorts der Lichtquelle. Dieses und die Wahl der Blickrichtung auf die Grafik muß außerhalb der Dialogbox eingestellt werden. Das gilt auch für die Auflösung, die sowohl in x- als auch in y-Richtung verändert werden kann.

Fazit

Riemann hat in der neuen Version erheblich an Qualität hinzugewonnen. Dies bezieht sich sowohl auf die verbesserte Bedienungsstruktur, die optische Gesamtwirkung, die erhöhte Funktionalität durch besseren Funktionszugriff als auch die völlige Neugestaltung des Grafikteils. Was ich persönlich noch vermisse, ist eine eingebaute Hilfsfunktion. Ich denke aber, daß mit der vorliegenden Neubearbeitung ein großer Schritt in Richtung Benutzungsfreundlichkeit eingeleitet wurde. Gesamturteil: sehr empfehlenswert.

ep/kuw

Begemann & Niemeyer, Göllnitzer Str. 12, 7500 Karlsruhe 41, Tel. 0721/404703

Riemann II

- großer Funktionsumfang
- Programmierbarkeit
- auf jedem Niveau einsetzbar
- ausgezeichnetes Handbuch
- gute Oberfläche



C16 The Next Generation

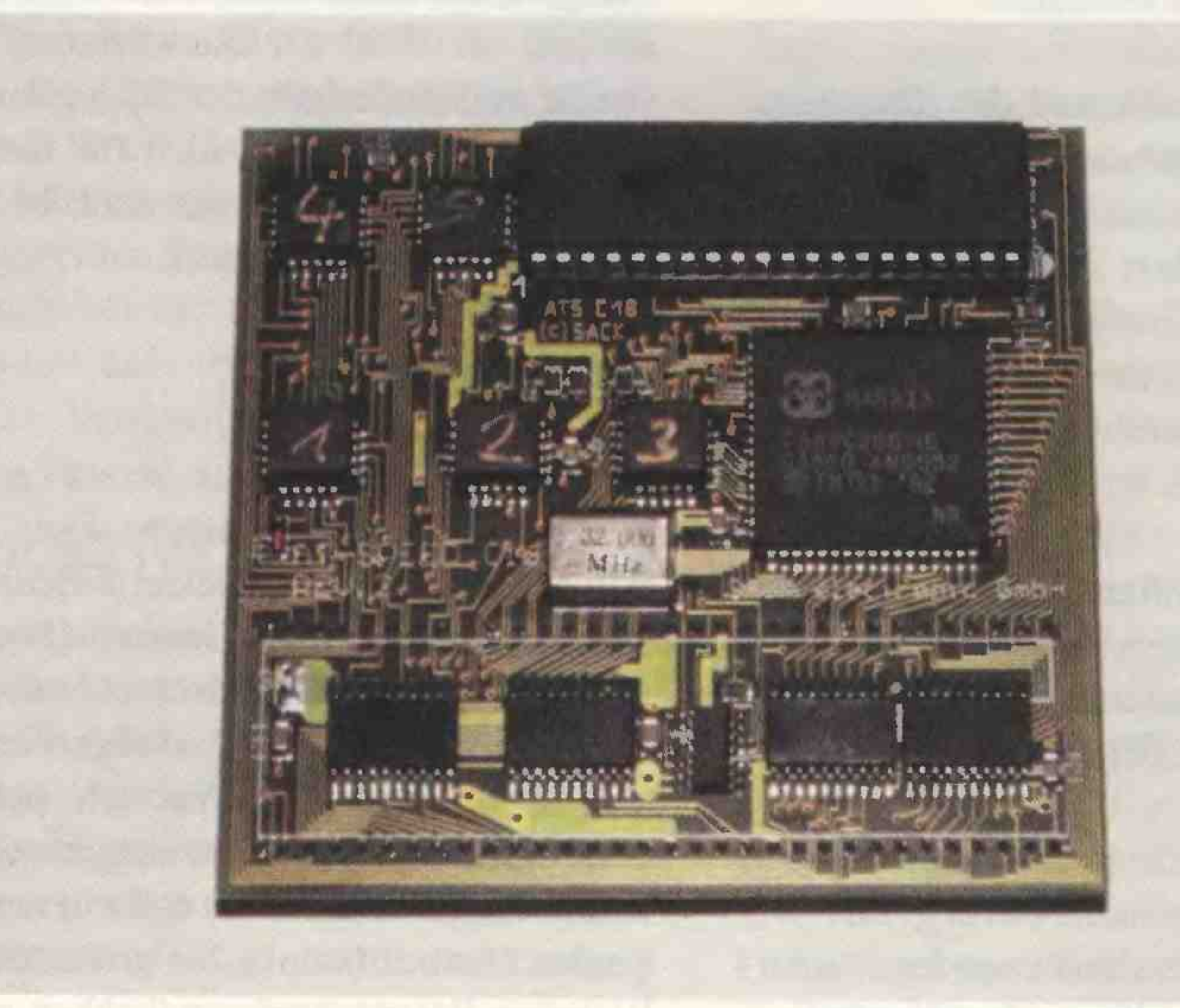
Mehr MS-DOS-Power mit dem AT-Speed C16

Vor ziemlich genau zwei Jahren erregte ein Produkt großes Aufsehen auf dem Atari ST Markt: Mit dem PC-Speed war es erstmals einem Entwickler gelungen, einen lauffähigen Hardware-Emulator zu entwickeln, der den Einsatz von MS-DOS-Programmen mit akzeptabler Geschwindigkeit ermöglichte.

In der Zwischenzeit hat sich der Vater des PC-Speed, Hans-Jörg Sack, jedoch nicht auf seinen Lorbeeren ausgeruht, sondern das Produkt ständig weiterentwickelt. Neben regelmäßigen Software-Updates gab es auch neue Emulator-Versionen, bis dann zur CeBIT 1990 der AT-Speed vorgestellt werden konnte, der aufgrund des 80286-Prozessors eine beachtliche Leistungssteigerung erzielen konnte.

Zur diesjährigen CeBIT in Hannover wartete Hans-Jörg Sack dann wiederum mit einer Überraschung auf: dem AT-Speed C16, der seit kurzem erhältlich ist. Das 'C' steht bei diesem neu konzipierten Emulator für 'Co-Prozessor' und bedeutet für den Anwender, daß nun dank eines auf der Platine vorhandenen leeren Sockels bei Bedarf ein 80287-Fließkomma-Prozessor eingesetzt werden kann, um der MS-DOS-Software auf die Beine zu helfen. Die magische Zahl '16' hingegen soll andeuten, daß der AT-Speed nunmehr mit einer Taktfrequenz von 16 Megahertz betrieben wird.

Obwohl sich der bisherige Systemtakt damit verdoppelt hat, führt dies zwar nicht zu einer Verdoppelung der Arbeitsleistung, da Speicherzugriffe weiterhin mit der alten Geschwindigkeit erfolgen, eine merkliche Verbesserung ist aber dennoch festzustellen.



DR-DOS 5.0

Eine weitere Neuheit: Im Lieferumfang ist nun auch erstmals das MS-DOS-kompatible Betriebssystem DR-DOS in der aktuellen Version 5.0 enthalten. 'DR' steht für Digital Research, und diese Firma, die im übrigen vor Jahren CP/M und das allseits bekannte GEM entwickelte, ist Microsofts Erzrivale auf dem PC-Betriebssystem-Markt.

DR-DOS ist praktisch voll kompatibel zu MS-DOS und bietet trotzdem eine Reihe von nützlichen Features, mit denen das Original (noch) nicht aufwarten kann. So gibt es zu jedem Kommando eine Help-Funktion, die die zulässigen Parameter erklärt; außerdem sind einige nützliche Tools Bestandteil des Software-Pakets (zum Beispiel ein Fullscreen-Editor).

Beim AT-Speed C16 liegt neben den lizensierten DOS-Disketten noch eine Referenzkarte bei, die die zur Verfügung stehenden Kommandos kurz erläutert. Daß dies für DOS-Neulinge nicht ausreicht, dürfte sich von selbst verstehen. Der Markt für Literatur zum Thema PCs und DOS ist jedoch so groß, daß keine Probleme bestehen, ein geeignetes Buch zu finden.

Einbau

Der AT-Speed C16 paßt wie bisher in alle Atari ST-Modelle mit Ausnahme des neuen Mega STE. Für diesen wird zur Zeit ein Adapter entwickelt. Der Einbau erfolgt wie bei den älteren Emulator-Generationen normalerweise durch Auflöten eines Zwischensockels auf die 68000-CPU. In diesen wird dann der Emulator eingesteckt. Aufgrund

der beengten Verhältnisse im Atari ist es bei manchen Geräten notwendig, einen Teil der Metall-Abschirmung mit einer Blechschere zu entfernen, was aber erfahrungsgemäß die Funktionsweise des Rechners in keiner Weise beeinträchtigt.

Für 1040 STEs und alte Mega STs gibt es bereits seit einiger Zeit Adapter, die den lötfreien Einbau ermöglichen. Beim 1040 STE wird der Emulator mittels dieses Zwischensteckers auf die quadratische CPU gesteckt, beim Mega ST wird der Erweiterungssteckplatz benutzt.

Beim PC-Speed und auch beim älteren AT-Speed beträgt die Taktfrequenz nur 8 MHz. Sie konnte direkt vom Atari übernommen werden, da auch die Motorola-68000-CPU mit dieser Geschwindigkeit betrieben wird. Die 16 MHz des AT-Speed C16 werden direkt auf dem Emulator erzeugt, und deshalb sind keinerlei zusätzliche Verbindungen zum Motherboard notwendig.

FPU

Fließkomma-Coprozessoren (FPU) sind bereits für unter DM 200,- bei vielen PC-Händlern erhältlich. Beim AT-Speed C16 muß dieser nur noch (richtig herum) auf den Emulator aufgesteckt werden. Im Gegensatz zur Atari-Software unterstützen sehr viele rechenintensive MS-DOS-Programme eine vorhandene FPU und werden so um einiges schneller. Zwar stammt der Original-80287 von Intel, doch ist dieser wesentlich teuerer als kompatible Produkte. Zu beachten ist, daß ein stromsparender CMOS-Chip eingesetzt werden sollte.

Neue Software

Die Treibersoftware trägt inzwischen die Versionsnummer 3.02 und unterstützt nun auch die Verwendung der Autoswitch-Overscan-Erweiterung zur vollen Darstellung der Hercules-Grafik. Weiterhin ist es jetzt auch möglich, die Maus an COM2, der zweiten seriellen Schnittstelle eines PCs, zu betreiben.

Performance

Unter dem Begriff 'Performance' versteht man in der Fachsprache die Leistung eines Computers. Gerade im PC-Bereich gibt es eine Vielzahl von Programmen zur Bestimmung der Geschwindigkeit eines Rechners. Der bekannteste Vertreter dieser Kategorie von sogenannten Benchmark-Programmen dürfte der sogenannte Norton-Faktor sein. Dieser nicht ganz unumstrittene Wert gibt die Geschwindigkeit eines Computers im Vergleich zu einem Standard-IBM-PC mit 8088-Prozessor und 4.77 MHz an. Während der PC-Speed 'lediglich' einen Norton-Faktor von 4.0 erreicht und der AT-Speed diesen auf 6.7 steigert, erzielt der neue AT-Speed C16 jetzt einen Wert von 8.2.

Da Benchmarks wie der Norton-Test nicht unbedingt repräsentativ die Leistung unter realen Bedingungen wiedergeben, habe ich in [1] bereits vor einiger Zeit zwei Benchmark-Programme und deren Ergebnisse für verschiedene Rechner und Emulatoren veröffentlicht, die die Rechenleistung und auch die Ausgabegeschwindigkeit beurteilen (siehe Tabelle 1).

Tabelle 1: Leistungsvergleich (alle Werte ohne Gewähr)

Rechner	Rechenleistung	Bildschirm-Ausgabe
IBM PC	100 %	100 %
PC-SPEED	396 %	142 %
AT-SPEED	641 %	185 %
AT-SPEED C16	737 %	205 %
PC-Ditto V3.96	29 %	27 %
Schneider AT286	1048 %	238 %
Escom XT 4.77 MHz	99 %	80 %

Tabelle 2: Leistungsvergleich bei Fließkommaberechnungen mit/ohne FPU (alle Werte ohne Gewähr)

Emulator	Rechenleistung
PC-SPEED	156.5 s = 100 %
AT-SPEED	118.4 s = 132 %
AT-SPEED C16	103.3 s = 152 %
mit FPU	13.7 s = 1142 %

Um die Geschwindigkeitssteigerung durch den Fließkomma-Prozessor zu messen, habe ich für [2] ein weiteres Benchmark-Programm geschrieben und mit Turbo Pascal compiliert (siehe Tabelle 2).

Fazit

Selbst in einer Zeit, in der 'echte' PCs und ATs immer preiswerter werden, ist ein mit dem AT-Speed C16 aufgerüsteter Atari weiterhin eine echte Alternative, da er die Vorteile beider Rechner-Welten miteinander verbindet.

ost/kuw

Literatur:
[1], Klaus Schneider, Oliver Steinmeier, PC/AT-Speed Gewußt wie, 3. Auflage, 1990, Heim Verlag, Darmstadt
[2], McGhee, Schneider, Steinmeier, The Official Guide to PC/AT-Speed, 1st Edition, 1991, Heim Verlag, Darmstadt

Bezugsquelle:
Heim Verlag, Heidelberger Landstr. 194, 6100 Darmstadt 13, Tel: 06151/56057

Aus presserechtlichen Gründen und der Fairneß halber fühlen wir uns zu folgendem Hinweis verpflichtet: Der Heim Verlag als Herausgeber dieser Zeitschrift ist gleichzeitig deutscher Vertrieb des beschriebenen Produkts AT-Speed C16.

AT-Speed C16

+	−
hohe Rechenleistung	mageres Handbuch
hohe Kompatibilität	
erweiterbar mit FPU	
komfortable Software	

Kobold

Geschwindigkeit ist keine Hexerei

Schon der Fast Filemover setzte neue Maßstäbe, was die Geschwindigkeit von Dateioperationen auf dem Atari ST betrifft. Vom Autor des Fast Filemover gibt es seit Mitte Mai ein neues Programm namens Kobold, das seine Verwandtschaft zu dem beliebten Schnell-Kopierer nicht verleugnen kann. Wie schon der Fast Filemover dient Kobold nicht nur zum schnellen Kopieren und Verschieben von Dateien, sondern auch zum Formatieren von Disketten, Anlegen von Ordnern und Löschen von Dateien.

Das Prinzip

Das Geheimnis von Kobold besteht in der Optimierung aller Zugriffe auf Diskette oder Festplatte. Naheliegend ist dabei die Zusammenfassung von Zugriffen auf FAT und Inhaltsverzeichnis, die den Schreib-/Lesekopf sonst zu zahlreichen Bewegungen über das Medium zwingen. Einen wesentlichen Teil der Geschwindigkeitssteigerung gegenüber dem GEMDOS (und damit dem Desktop) verdankt Kobold jedoch der Analyse von Zugriffen beim Bearbeiten der eigentlichen Dateien: Diese werden – so gut es geht – zusammengefaßt, so daß man beim Lesen und Schreiben nicht nur mit einer minimalen Anzahl von Kopfbewegungen, sondern auch mit möglichst wenig Umdrehungen des Mediums auskommt. Dazu liest Kobold immer möglichst viele Informationen in einen Puffer ein und schreibt diese dann – nach entsprechenden Optimierungen – auch in einem Rutsch auf das Zielmedium.

Abb. 1: Kobold bietet ein hohes Maß an Übersichtlichkeit bei geringem Platzbedarf

Die Praxis

Nach dem Start als Programm oder auch als Accessory präsentiert sich Kobold mit einer Oberfläche, die zunächst einmal der des Fast Filemover recht ähnlich ist. Ein wesentlicher Unterschied ist jedoch, daß Kobold in einem eigenen Fenster läuft, das beliebig auf dem Bildschirm plaziert werden kann. Die linke Hälfte dient der Auswahl der Quelldateien, rechts werden das Ziellaufwerk und -verzeichnis selektiert, wobei nun vollwertige Äquivalente zur Dateiauswahlbox des GEM zur Verfügung stehen. Zum Auslösen der eigentlichen Funktionen dienen die Buttons in der Fenstermitte oder – sehr erfreulich – entsprechende Tasten-Kürzel.

Neben dem separaten Lesen und Schreiben der Daten verfügt Kobold über eine Funktion 'Kopieren', die dem 'Lesen/Schreiben' des Fast Filemover entspricht und wie diese auch in der Lage ist, eine größere Menge von Daten in einem Aufwasch zu kopieren als im Dateipuffer Platz finden. Leider – und dies ist das einzige wirkliche Manko des Kobold – wird das Kopieren von Dateien, die größer als der verfügbare Dateipuffer sind, nicht unterstützt. Glücklicherweise sind solche Dateien jedoch eher die Ausnahme, so daß man wohl in den allermeisten Fällen mit dieser Einschränkung leben kann.

Die Funktion 'Auswahl' erlaubt es, neben der manuellen Selektion der zu kopierenden Dateien und Verzeichnisse auch eine automatische Auswahl zu treffen, wobei Kobold alle Verzeichnisse im aktuellen Zugriffspfad nach den gegebenen Kriterien durchsucht. Als Auswahlkriterien stehen 18 fest definier-

te und drei wählbare Extensions, das Datum sowie das Archivbit zur Verfügung. Diese drei Kriterien werden automatisch UND-verknüpft, so daß man leicht alle nach dem 1.1.1991 geänderten Textdateien selektieren kann.

Übrigens ermöglicht die Auswahlfunktion auch ein gezieltes Deselektieren von Dateien, so daß man durchaus zunächst alle Dateien selektieren kann, um dann gezielt einzelne Dateitypen auszublenden.

Das Gute daran

Eine große Zahl wichtiger Änderungen verbirgt sich unter dem Punkt 'Parameter': Hier lassen sich beispielsweise die Parameter zum Formatieren von Disketten in weiten Grenzen einstellen, auch HD-Laufwerke werden dabei unterstützt. Auch die Behandlung des Archivbits und der Quelldateien nach dem Kopieren sowie das Verify und das Handling des Datums der Dateien lassen sich hier konfigurieren.

Weitaus wichtiger ist die Möglichkeit, für beliebige Laufwerke einen GEMDOS-Modus zu aktivieren: Beim Zugriff auf ein solches Laufwerk verwendet Kobold dann High-Level-Betriebssystemroutinen wie auch das Desktop. Natürlich bremst dieses Vorgehen den Kobold wieder auf Desktop-Geschwindigkeit, doch wird dadurch auch eine Benutzung in Verbindung mit Netzwerken und CD-ROMs möglich. Dabei profitiert man aber immer noch von den Qualitäten des Kobold, wenn von einem GEMDOS-Device auf ein 'herkömmliches' Laufwerk oder umgekehrt kopiert wird.

Speicherverwaltung

Last but not least bietet der Parameter-Dialog recht flexible Möglichkeiten zur Konfiguration des Speicherplatzbedarfs von Kobold: Gerade bei der Verwendung als Accessory ist es sehr wichtig, daß Kobold einerseits eine gewisse Mindestmenge an Speicher zugeteilt bekommt, aber andererseits auch nicht den kompletten Speicher 'wegfrißt' und damit anderen Programmen im wahrsten Wortsinne die RAMs unter den Bytes wegzieht.

Separat für Verwaltungs- und Dateispeicher lassen sich also Unter- und Obergrenzen festlegen, wobei auf dem Atari TT jeder dieser Puffer separat im FastRAM liegen kann. Benutzt man überwiegend ACSI-Festplatten am TT, so macht es nur Sinn, den Verwaltungspuffer ins FastRAM zu legen, bei SCSI-Platten bringt es aber durchaus noch einmal einen merklichen Geschwindigkeitsgewinn, beide Puffer im (hoffentlich vorhandenen) FastRAM zu plazieren.

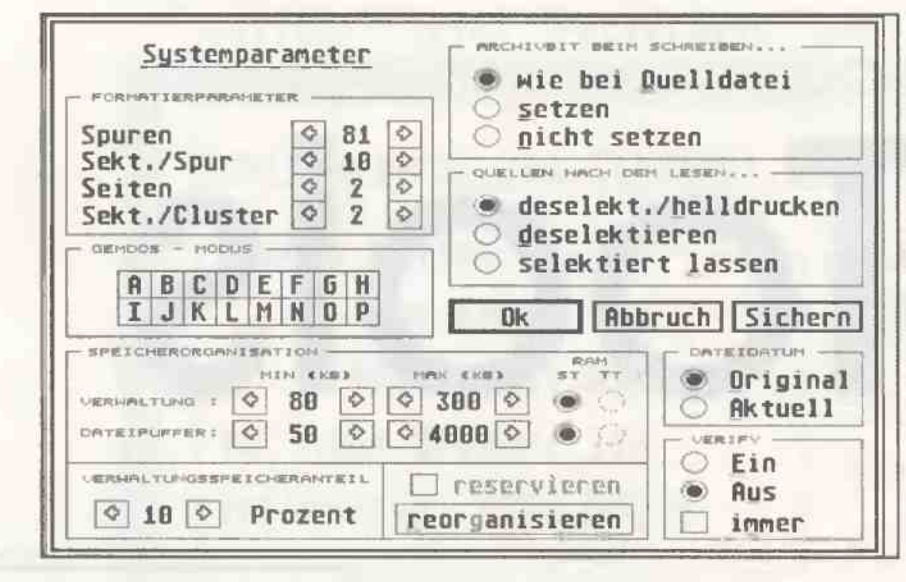


Abb. 2: Zahlreiche zusätzliche Parameter

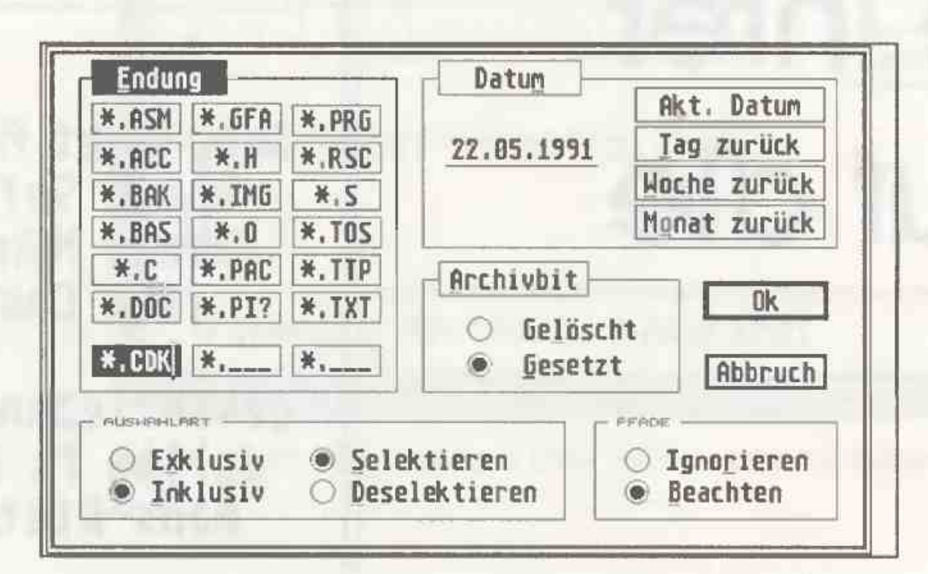


Abb. 3: Selektive Auswahl der Dateien

Batchwork

Die genialste Neuerung in Kobold gegenüber dem Fast Filemover verbirgt sich ganz bescheiden hinter dem Button 'Batch': Von hier aus ist es möglich, per Mausklick vorher programmierte Kopierabläufe voll automatisch ablaufen zu lassen. Das automatisierte Erstellen eines Backups auf Wechselplatte ist nur eine von vielen Anwendungen, für die der Batch-Betrieb wie geschaffen ist. Die verwendete Batchsprache ist einfach und anhand der mitgelieferten Beispiele schnell zu erlernen.

Die meisten Funktionen von Kobold – auch sämtliche Parameteränderungen – lassen sich aus einer Batch-Datei benutzen. Der Name einer solchen Batch-Datei kann Kobold beim Starten als Parameter übergeben werden, wodurch es auch möglich ist, Kobold als Applikation für Batch-Dateien anzumelden, so daß diese direkt per Doppelklick ausgeführt werden können. Über Hilfsprogramme ist es außerdem möglich, vom Desktop eine Batch-Datei zu starten, die dann – sofern Kobold als Accessory installiert ist – von diesem Accessory ausgeführt wird.

Und zum guten Schluß stellt Kobold auch eine Schnittstelle zur Verfügung, über die externe Programme Befehle an das Kobold-Accessory übergeben können, die von diesem wie eine Batch-Datei abgearbeitet werden.

Fazit

Kobold ist ein würdiger Nachfolger des Fast Filemover. Durch die zahlreichen Änderungen und insbesondere den Batch-Modus hat sich der Schnell-Kopierer zu einem universellen Datei-Utility gemausert. Das 66-seitige Handbuch ist locker geschrieben und übersichtlich aufgebaut.

Nicht zuletzt in Anbetracht des mit DM 85,- günstigen Preises kann Kobold all jenen empfohlen werden, die noch nicht im Besitz des Fast Filemovers sind oder mit dessen Funktionen nicht auskommen.

cs

Bezugsquelle:
Hans-Jürgen Richstein & Erik Dick GbR, Konrad Adenauer Straße 19, 6750 Kaiserslautern, Tel. & Fax 0631/22253

Kobold 1.01

+	–
extrem schnelle Dateioperationen Batch-Modus saubere Programmierung günstiger Preis	Kopieren übergroßer Dateien nicht möglich

SCSI-Tools

So helfen Sie Ihrer Festplatte auf die Sprünge



'Harddisk-Treiber ist doch gleich Harddisk-Treiber', werden manche Zeitgenossen Ihnen vielleicht glauben machen wollen. Dem ist aber – wie wir im Rahmen unseres Festplatten-Tests in der April-Ausgabe feststellen konnten – ganz und gar nicht so. Besonders positiv aufgefallen waren uns damals die SCSI-Tools der Firma Hard & Soft Herberg, die wir nun etwas genauer unter die Lupe nehmen möchten.

Die SCSI-Tools bestehen aus insgesamt drei Teilen: SCSI-Tool zum Formatieren, Partitionieren und Einrichten der Festplatte sowie zum Konfigurieren des Treibers, SCSI-Control zum Setzen eines Schreibschutzes während des Betriebes und zum Parken der Festplatte sowie HUSHI, dem eigentlichen Harddisk-Treiber, dessen Name übrigens für 'Hard und Soft Harddisk Interface' steht und nichts mit irgendwelchem rohen Fisch zu tun hat.

SCSI-Tool präsentiert sich nach dem Starten als eine hübsch gestaltete GEM-Applikation, die durch Verwendung der FlyDials auch voll über Tastatur steuerbar ist. Beim Starten werden zunächst die angeschlossenen DMA-Geräte geprüft, wobei Festplatten des Herstellers Vortex sowie der MS-DOS-Emulator SuperCharger zu Problemen führen können. Während im Falle des SuperChargers ein Gedrückthalten des Reset-Knopfes Abhilfe schafft, sollte man sich – so zumindest die Autoren der SCSI-Tools – vor der Benutzung des Programms mit Vortex-Festplatten hüten: Datenverluste könnten die Folge sein.

Nach dem 'Scannen' der Geräte gelangen Sie nun in den Desktop von SCSI-Tools, wo Sie üblicherweise im nächsten Schritt die zu bearbeitende Festplatte auswählen können. Handelt es sich bei der Platte um eine SCSI-Platte, so zeigt SCSI-Tool nicht nur die Kapazität, sondern auch die Bezeichnung der Platte an. In einem dauerhaft auf dem Desktop liegenden Fenster erscheinen nach Auswahl die Parameter der betreffenden Platte. Handelt es sich um eine SCSI-Platte, so kann diese direkt aus den SCSI-Tools formatiert werden, ansonsten muß für diese Funktion ein anderes Programm (z.B. HDX von Atari) herhalten. Beim Formatieren einer Platte zeichnet sich SCSI-Tool u.a. dadurch aus, daß die vermutliche Dauer des Vorgangs relativ präzise abgeschätzt und angezeigt wird. Man weiß also von vornherein, ob die Zeit nur für eine Tasse Kaffee oder gar für ein zweites Frühstück reichen wird. Eine Besonderheit der SCSI-Tools ist die Unterstützung der besonderen Funktionen von Quantum- und manch anderen Platten, die in bestimmter Hinsicht konfiguriert werden können. So lassen sich beispielsweise die Größe und Funktion des Cache, eine automatische Parkfunktion oder die soft-

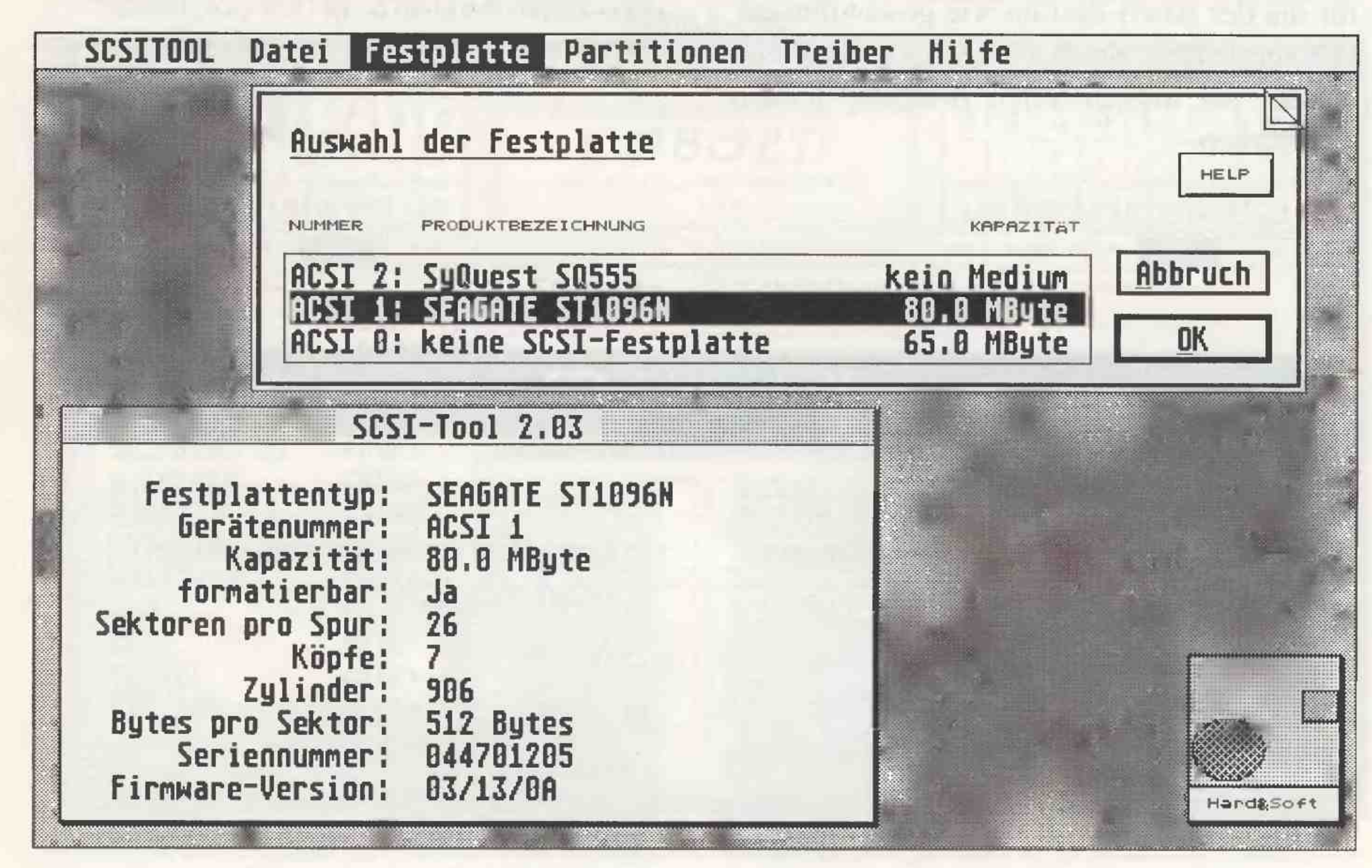


Abb. 1: Auswahldialog mit den angeschlossenen Festplatten

waremäßige ID einer Platte an dieser Stelle ändern.

Teile und herrsche

Dem Betriebssystem und der besseren Übersicht zuliebe geht es im nächsten Schritt ans Partitionieren der Platte. Dabei können Sie – sofern Sie Ihre Platte nicht gerade frisch formatiert haben – eine Standard- oder die bestehende Partitions-Aufteilung übernehmen. In der entsprechenden Dialogbox lassen sich nun bis zu 14 Partitionen in AHDI 3 konformer Weise anlegen. Die Einstellung der Größe erfolgt zunächst mit Scrollpfeilen, wobei die Schrittweite wählbar ist. SCSI-Tool erkennt dabei automatisch, wenn die Grenzen einer normalen GEM-Partition überschritten werden und schaltet auf BGM (Big GEM) um. Das Fein-Tuning der Partitions- und Sektorengröße ist schließlich auch noch durch manuelle Angabe der Sektorenzahl möglich. Auch hier wacht SCSI-Tools, daß man nicht mehr Sektoren an die Partitions vergibt, als die Platte bietet. Die fertig partitionierte Platte kann man nun Partition für Partition einem Schreib-Lese-Test unterziehen, wobei defekte Sektoren aufgespürt und in der FAT ausmaskiert werden.

Den Schrecken eines Plattencrashs kann die Funktion 'Partitionen wiederherstellen' erheblich mildern: Da in vielen solchen Fällen einfach nur der Rootsektor am Anfang der Platte 'zerschossen' wird, stehen die Chancen sehr gut, wenigstens einen Teil der Daten noch zu retten, wenn man diesen Sektor und damit die Partitions-Aufteilung der Festplatte restaurieren kann. Dazu legt SCSI-Tool beim Partitionieren eine Kopie der Verwaltungsinformationen am Ende der Platte ab, von wo diese im Falle eines Falles wieder gerettet werden können.

Gut getrieben ...

... ist halb gewonnen, könnte man in zweideutiger Abwandlung eines alten Sprichwortes sagen. Im Falle der SCSI-Tools spielt in der Tat der Treiber HUSHI eine entscheidende Rolle. Installiert und konfiguriert wird er aus SCSI-Tool heraus, wobei die Einstellungsmöglichkeiten (siehe Abb. 2) vielfältig sind. Exemplarisch sei hier nur die Möglichkeit erwähnt, die 'Abtast-Reihenfolge' der Geräte am DMA-Bus (ACSI und SCSI!) beliebig festzulegen. So kann man einerseits die Zuordnung von physikalischen Laufwerken zu logischen Laufwerksbezeichnungen beeinflussen und andererseits einzelne DMA-Geräte auch gezielt ausblenden.

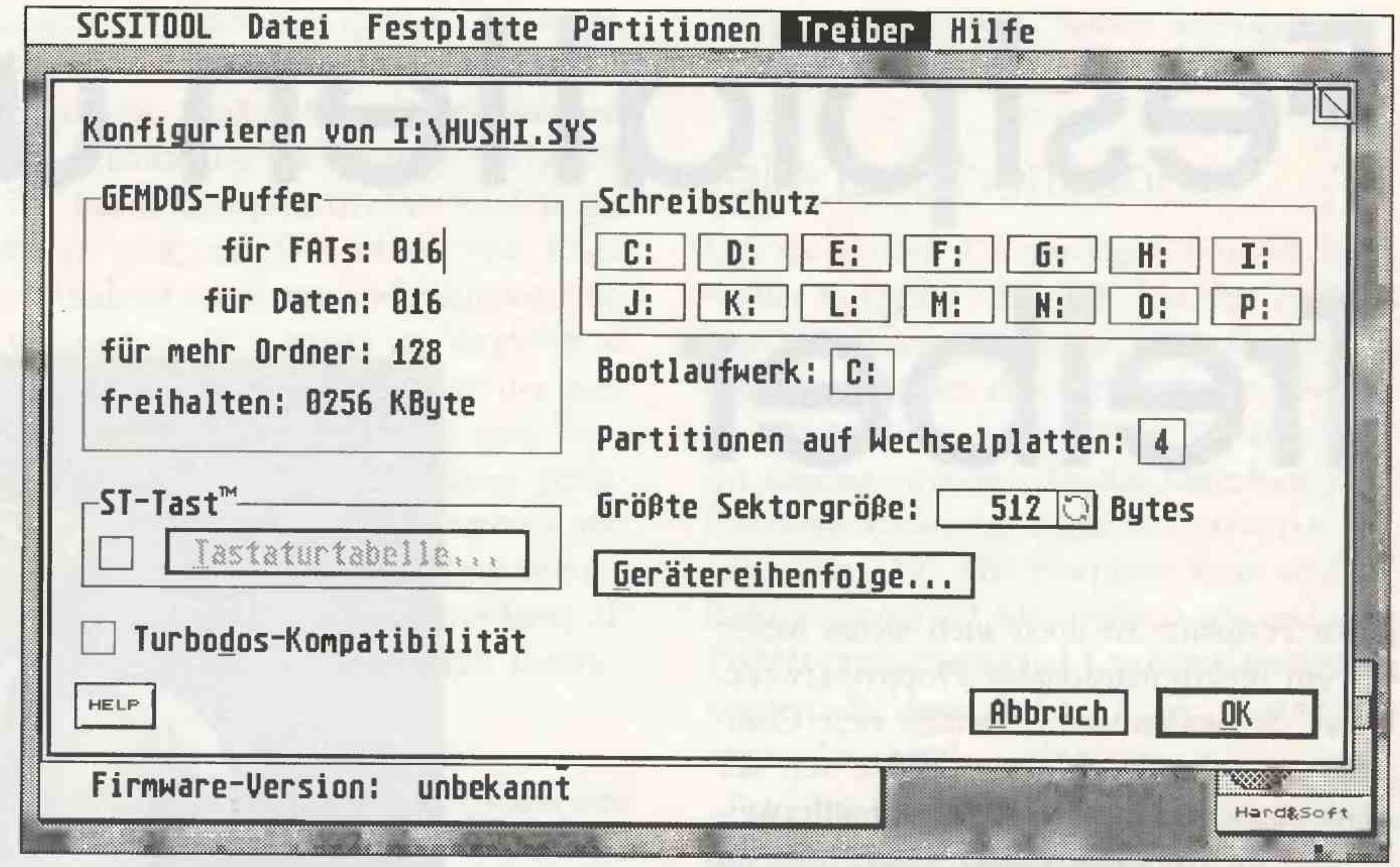


Abb. 2: Konfiguration des Festplattentreibers HUSHI

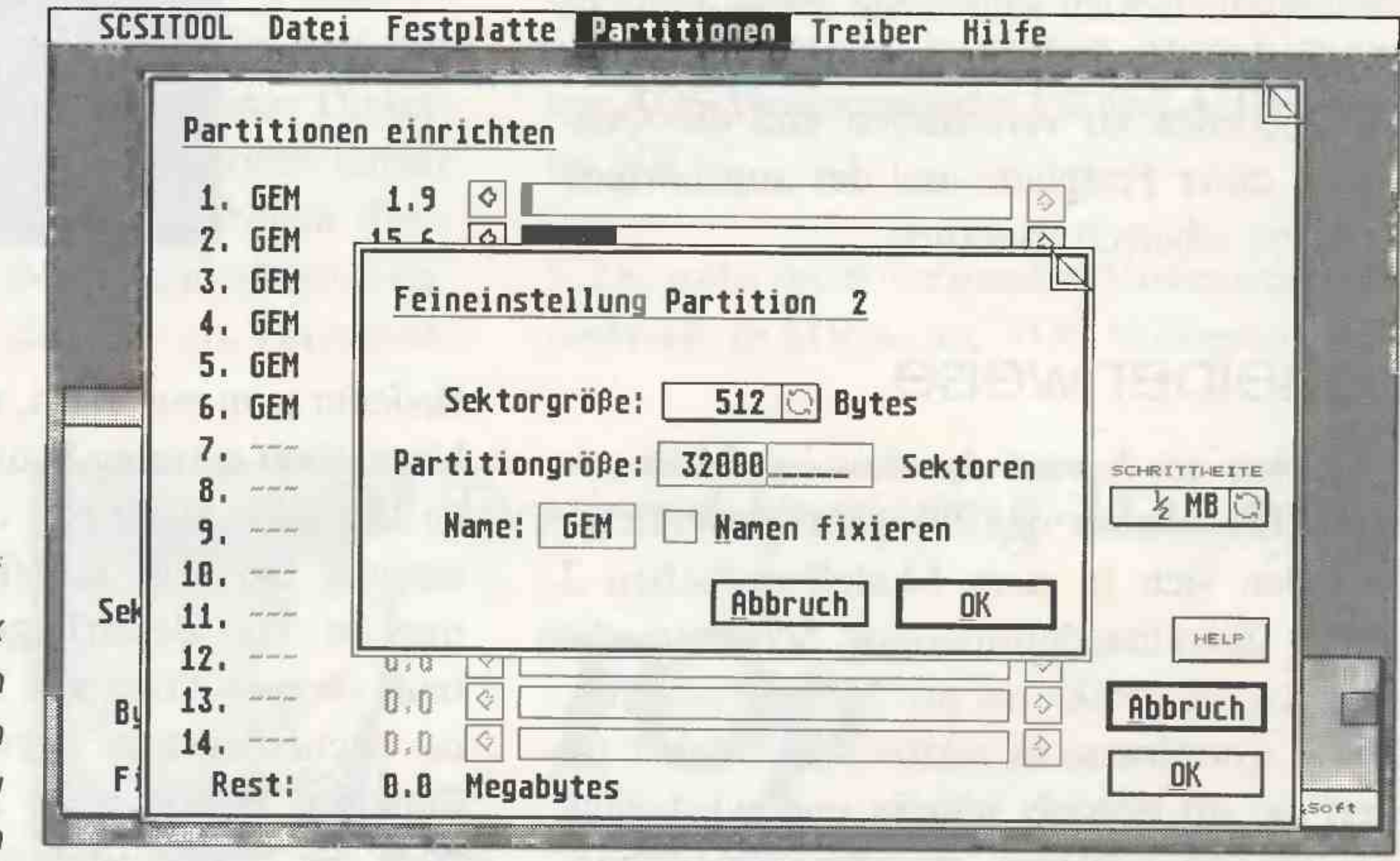


Abb. 3: Mit einer Dialogbox lassen sich Partitionen auf den Sektor genau einstellen

den. Beim Booten erlaubt HUSHI selbstverständlich ein Auswählen des Bootlaufwerks, von dem dann problemlos AUTO-Ordner-Programme und Accessories gestartet werden. Sind mehrere Festplatten am ACSI-Bus angeschlossen, so findet HUSHI diese unabhängig von den eingestellten Device-Nummern (eine fortlaufende Numerierung mit 0 beginnend ist also nicht erforderlich). Versteht sich fast von selbst, daß HUSHI völlig systemkonform programmiert wurde und keinerlei unsaubere Tricks benutzt – der Name des Mit-Programmierers Julian Reschke dürfte da für sich sprechen.

Weiteres

Zu den SCSI-Tools zählen noch einige weitere Zusatzprogramme: COPYFIX sorgt dafür, daß auch beim Kopieren von Dateien auf dem Desktop alter TOS-Versionen (vor 1.4) Datum und Uhrzeit mit übernommen werden. TOSLOAD erlaubt das Nachladen eines RAM-TOS von Diskette, FINDFILE dient zum Suchen verlorener Dateien und der Fast Filemover erlaubt das schnelle Verschieben und Kopieren von Dateien. Auch ein Cache-Programm – SCACHE – sowie die bekannten Utilities von ICD fehlen nicht.

Fazit

Die SCSI-Tools sind ein weiteres, gutes Argument, sich beim Kauf einer Festplatte für die Geräte von Hard & Soft Herberg zu entscheiden. Aber auch wer schon eine Festplatte sein eigen nennt und mit dem bisher benutzten Treiber nicht so recht zufrieden ist, sollte die Anschaffung der SCSI-Tools in Erwägung ziehen. Der Preis von DM 99,- macht eine Entscheidung für dieses hervorragende Paket relativ leicht. md

Bezugsquelle:
Hard&Soft Herberg, Obere Münsterstraße 33-35, 4620 Castrop-Rauxel, Tel. 02305/18014

Festplatten und ihre Treiber



'Eine Festplatte ist doch auch nichts weiter als ein überdimensionales Floppylaufwerk, oder?' So stellen sich jedenfalls viele Computeranwender den Massenspeicher vor, der dank eines rapiden Preisrutsches mittlerweile auch für Hobbyisten erschwinglich ist. In der Tat sind die Ähnlichkeiten zwischen Diskette und Festplatte nicht von der Hand zu weisen. Jedoch sollten Sie etwas mehr zu diesem Thema wissen, um sich einen genauen Überblick zu verschaffen und die Qualitäten einer Festplatte und des zugehörigen Treibers schätzen zu lernen.

Scheibenweise

Zunächst ein kurzer Ausflug ins Mechanische: Im Inneren des Festplattenlaufwerkes befinden sich je nach Modell zwischen 2 und 8 übereinandermontierte Scheiben, die sehr schnell (3600 mal pro Minute) rotieren. Diese Anordnung ist relativ träge, daher rotiert sie im Betrieb ständig und wird nicht wie bei einer Floppy zwischendurch abgeschaltet. Zwischen den einzelnen Oberflächen sind einige Millimeter Luft. Diese Luft gelangt über die sogenannten Absolutfilter ins Laufwerksinnere. Die Absolutfilter heißen übrigens Absolutfilter, weil sie absolut kein einziges Staubkörnchen ins Innere gelangen lassen. Schmutzige Smogluft würde die Mechanik (und somit Ihr Computerbudget) in Sekundenbruchteilen ruinieren.

Zwischen den Platten befindet sich ein Kopfträger, der wie ein Kamm zwischen die Scheiben greift und von einem Positioniermechanismus bewegt werden kann. Am Kopfträger befindet sich für jede Oberfläche ein Kopf, der aufgrund der hohen Relativgeschwindigkeit zu der sich rasch drehenden Oberfläche wie ein kleiner Düsenjet über der Oberfläche dahinfliegt. Nun sehen wir auch, warum kein Staubkörnchen das Festplattenvergnügen stören darf: Im Größenverhältnis entspräche ein verirrtes Staubkörnchen einem ausgewachsenen Dinosaurier, der einem Airbus entgegenschwebt.

Bedenkt man nun noch, daß eine Oberfläche bis zu 1000 einzelne Spuren beinhalten kann, so sehen Sie leicht ein, daß die Kopfpositionierung ein sehr empfindlicher Mechanismus ist. Um Beschädigungen vorzubeugen, muß er zum Transport der Festplatte in eine 'Sicherheitszone' bewegt werden. Diese Funktion führen viele Festplatten automatisch bei Stromausfall aus (Autopark), beispielsweise durch einen stromlos werdenden Hubmagneten mit Rückholfeder. Besonders trickreiche Hersteller machen sich die Trägheit der rotierenden Oberflächen zunutze und schalten bei Stromausfall den Antriebsmotor auf Dynamobetrieb um: Die gewonnene Energie reicht gerade dazu aus, die Kopfpositionierung in Sicherheit zu bringen. Hat die Festplatte keinen Autopark, so kann diese Funktion per Software vom Computer gesteuert werden; Sie sollten die Platte in diesem Fall vor dem Ausschalten (oder zumindest vor dem Transport) 'parken'.

Reisefieber

Jeder Kopf ist einer bestimmten Oberfläche zugeordnet. Je mehr Köpfe vorhanden sind, desto seltener muß der Kopfträger bewegt werden, denn die Wahrscheinlichkeit steigt, daß die gesuchten Daten bereits unter einem der Köpfe verfügbar sind – das ist offensichtlich. Muß der Kopf aber trotzdem bewegt werden, so gibt es zwei wichtige Kenndaten zur Geschwindigkeit einer Festplatte: Die Track-to-Track- und die Average-Access-Time. Die erste gibt an, wie schnell der Kopfträger von einer Datenspur auf die benachbarte Spur bewegt werden kann. Diese Zeit ist vergleichbar mit der Steprate eines Floppylaufwerkes und dann relevant, wenn große Datenmengen an einem Stück geladen werden sollen, weil sich der Kopf in diesem Falle immer nur von einem Track zum nächsten bewegen muß. Die Average-Access-Time hingegen gibt an, wie lange im Durchschnitt ein Suchvorgang des Kopfträgers braucht. Dieser Wert ist wesentlich praxisbezogener als die Track-to-Track-Time, denn der Kopfträger wird für größere Reisen zunächst stark beschleunigt, fliegt dann mit einer hohen Geschwindigkeit über die Spuren der Oberfläche und wird erst kurz vor dem Ziel wieder abgebremst. Mit diesem Trick erreicht man, daß selbst viele hundert Tracks innerhalb einer Hundertstelsekunde übersprungen werden können. Dem physikalisch interessierten Leser sei angemerkt, daß so die Beschleunigung des Kopfträgers minimiert, die Durchschnittsgeschwindigkeit jedoch gleichzeitig maximiert wird.

Hallo, Vermittlung?

Nach der Mechanik lassen wir nun endlich den Computer ins Spiel kommen: Erstmal

brauchen wir eine Verbindung. Die Rechner der Atari ST Serie verfügen von Haus aus über den DMA-Bus, der der genormten SCSI-Schnittstelle (Small Computer System Interface) sehr ähnlich ist. Viele Festplattenhersteller haben Adapter entwickelt, die diese Ähnlichkeiten so weit anpassen, daß ein Festplattenlaufwerk mit SCSI-Schnittstelle an den ST angeschlossen werden kann. Am Atari TT findet es ohnehin Anschluß, da dieser eine 'echte' SCSI-Schnittstelle besitzt. Jedenfalls existieren genügend Festplatten, die neben einer SCSI-Schnittstelle nur noch Strom benötigen. Und der läßt sich dann meist auch noch besorgen.

Eine andere Vorgehensweise ist es, einen Festplattencontroller zu verwenden, wie er für MS-DOS-kompatible PCs/XTs entwikkelt wurde. Diesem Festplattencontroller wird durch einen speziellen Adapter so lange 'Du bist an einem PC/XT angeschlossen!' suggeriert, bis er selbst daran glaubt und sich angeregt mit der Atari ACSI-Schnittstelle unterhält. Dieser hypnotisch begabte Adapter ist natürlich technisch relativ aufwendig, hat aber wegen der weiten Verbreitung von PC/XT-Computern und den somit günstigen Marktpreisen von PC/XT Harddisk-Controllern wirtschaftliche Vorteile. Vorzugsweise finden hier Festplatten mit ST-251 Schnittstelle Verwendung. Zu beachten ist, daß es zwei populäre Aufzeichnungsverfahren gibt, nämlich MFM und RLL. Das Verfahren wird vom Festplattencontroller vorgegeben. RLL bringt im Vergleich zu MFM bis zu 50% mehr Daten auf der gleichen Festplatte unter, aber nicht jede Festplatte ist für die RLL-Aufzeichnung geeignet. Eine nicht-RLL-fähige Festplatte mit RLL zu betreiben, ist etwa so sicher wie die beidseitige Formatierung einer drei Jahre alten, einseitigen Diskette: Es kann funktionieren ...

Entschweben wir den Hardware-Tiefen und widmen uns den höheren Sphären der Programmiertechnik, um die softwareseitige Steuerung zu erörtern. Zunächst braucht jede Festplatte eine 'Low Level'-Formatierung. Dies erfolgt aus praktisch den gleichen Gründen wie die Formatierung einer Diskette, nur daß es bei Festplatten etwas länger dauern kann. SCSI-Festplatten haben diese Formatierung in der Regel bereits beim Hersteller erfahren, so daß Sie als Anwender wieder um eine Tasse Kaffee herumgekommen sind.

Teile und herrsche

Um die großen Datenmengen sinnvoll verwalten zu können, ist weiterhin eine Aufteilung in einzelne Bereiche sinnvoll. Daher folgt als nächstes das Partitionieren, wobei im ersten Sektor der Festplatte Partitionsdaten abgelegt werden, die die Einteilung der Festplatte in einzelne logische Laufwerke regeln. Eine 200 MB Festplatte kann so bei Bedarf in vier 32 MB umfassende und ein 72 MB großes logisches Laufwerk unterteilt werden, die dann als C:, D:, E:, F: und G: ansprechbar sind.

Biblische Treiber

Leider gibt Atari hier seinen Usern einige Gebote mit auf den Weg, die strikt beachtet werden wollen – zumindest beim Einsatz von TOS-Versionen unter 1.4 und AHDIs unter 3.01:

1. Du sollst nicht verwenden Partitionen von mehr als 16 MByte auf TOS Versionen älter

als 1.2, es sei denn Du kennst die dazu notwendigen Tricks und bist auf Datenverlust scharf.

2. Du sollst nicht dein Begehr richten auf Partitionen größer als 32 MByte, da selbst mit allen Tricks mehr nicht zu holen ist mit einem Festplattentreiber älter als AHDI 3.01.

3. Du sollst nicht einrichten mehr als vier Partitionen mit einem Festplattentreiber unter Version AHDI 3.01.

4. Du sollst nicht erwarten, daß noch alles funktioniert mit einem Festplattentreiber neuer als AHDI 3.01, weil sich hier alles grundsätzlich geändert hat.

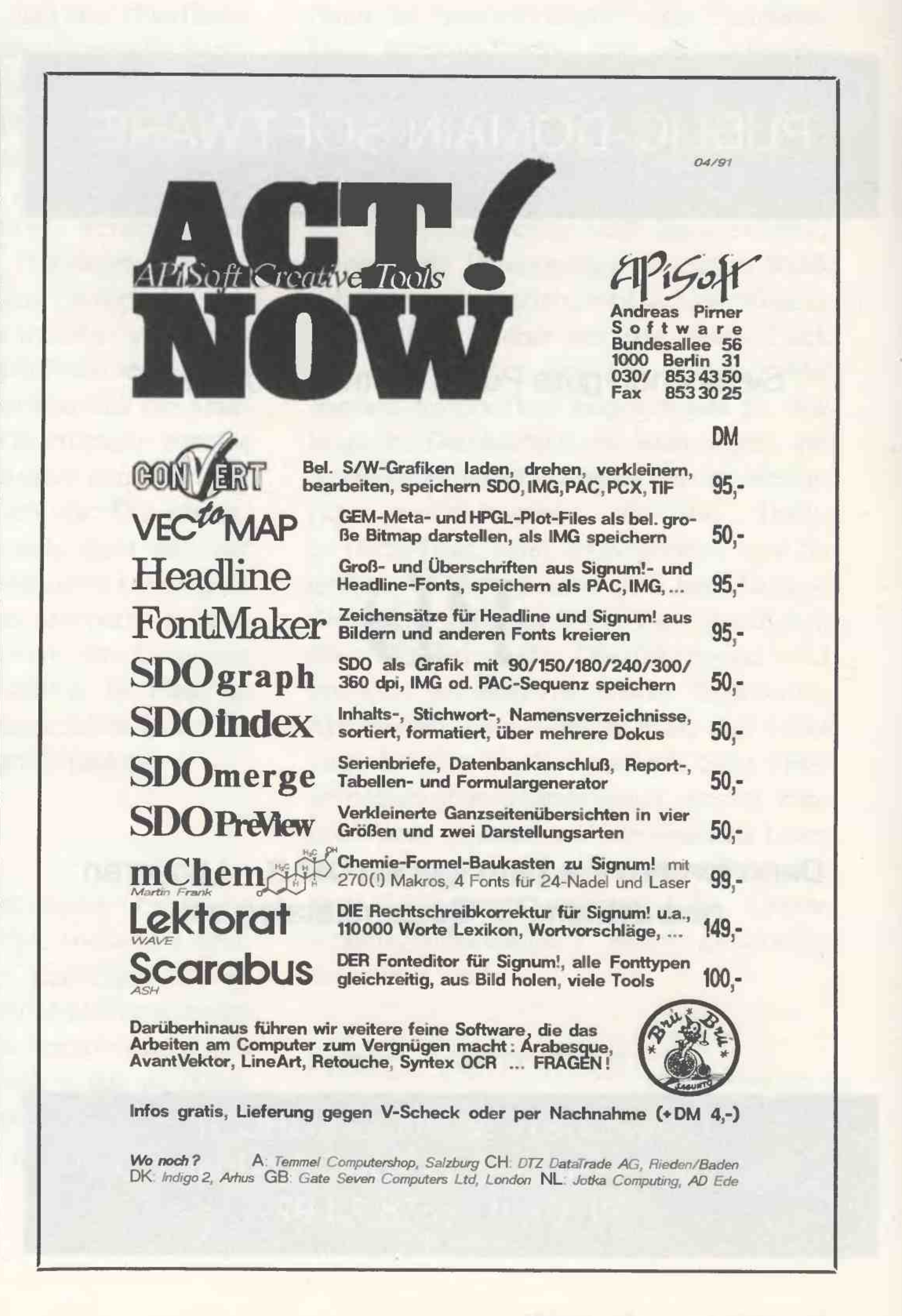
Mit dem letzten Gebot kommen mit Vorliebe fremde Betriebssysteme, Festplatten-Utilities und Emulatoren in Konflikt. Fazit: Je neuer TOS und Festplattentreiber, desto größer können die Partitionen sein. Bleibt man unter 16 MByte pro Partition und bei maximal 4 Partitionen, so ist man auf der sicheren Seite. Ansonsten: TOS-Version und Festplattentreiber checken! Nach der Partitionierung muß nun noch die Initialisierung der Verzeichnisse jeder einzelnen Partition erfolgen. Die Atari Festplattentreiber erledigen dies automatisch, bei anderen Betriebssystemen wie beispielsweise DOS – und damit auch bei Verwendung eines MS-DOS-Emulators – ist es jedoch notwendig, dies von Hand zu erledigen (mit FORMAT).

Das Betriebssystem des Atari Computers weiß natürlich nach dem Einschalten noch nichts von seinem Glück, eine Festplatte verwalten zu dürfen. Das einzige Wissen, das ihm Atari auf den Weg gegeben hat, lautet: 'Lies den ersten Sektor von allem, was nach Festplatte riecht. Wenn es nach Programm schmeckt, starte es.' Also muß im ersten Sektor der Festplatte ein Ladeprogramm stehen, welches den Festplattentreiber automatisch nachlädt. Diese ganze Mimik nennt sich Autoboot. Dieser Bootlader muß noch auf die Festplatte geschrieben werden, und das dazu notwendige Programm muß vom Hersteller der Festplatte mitgeliefert werden.

Hier liegt auch der Grund, warum die Festplatte schon einige Sekunden laufen muß, bevor man den Computer einschaltet: Kann der erste Sektor beim Booten nicht gelesen werden, weil die Festplatte noch nicht hochgelaufen ist, wenn der Computer nach der Platte 'schnuppert', so fehlt auch der Festplattentreiber, und folglich kann das Betriebssystem die Daten der Festplatte nicht erreichen.

In the rich men's world

Hat nun alles funktioniert, sind wir endlich Byte-Millionäre geworden! Um das Ganze noch etwas zu beschleunigen, können wir – zum krönenden Abschluß – nun ein Cache-Programm installieren. Dieses Programm führt eifrig eine Strichliste mit und versucht so herauszufinden, welche Daten der Festplatte am häufigsten gebraucht werden. Diese Daten werden dann permanent im Hauptspeicher des Computers zwischengespeichert, so daß sie beim nächsten Zugriff sofort zur Verfügung stehen. So geht zwar etwas Hauptspeicher verloren, aber dafür können über 90 Prozent der Festplattenzugriffe wegoptimiert werden. Und das macht natürlich eine beträchtliche Geschwindigkeitssteigerung aus! rr/cs

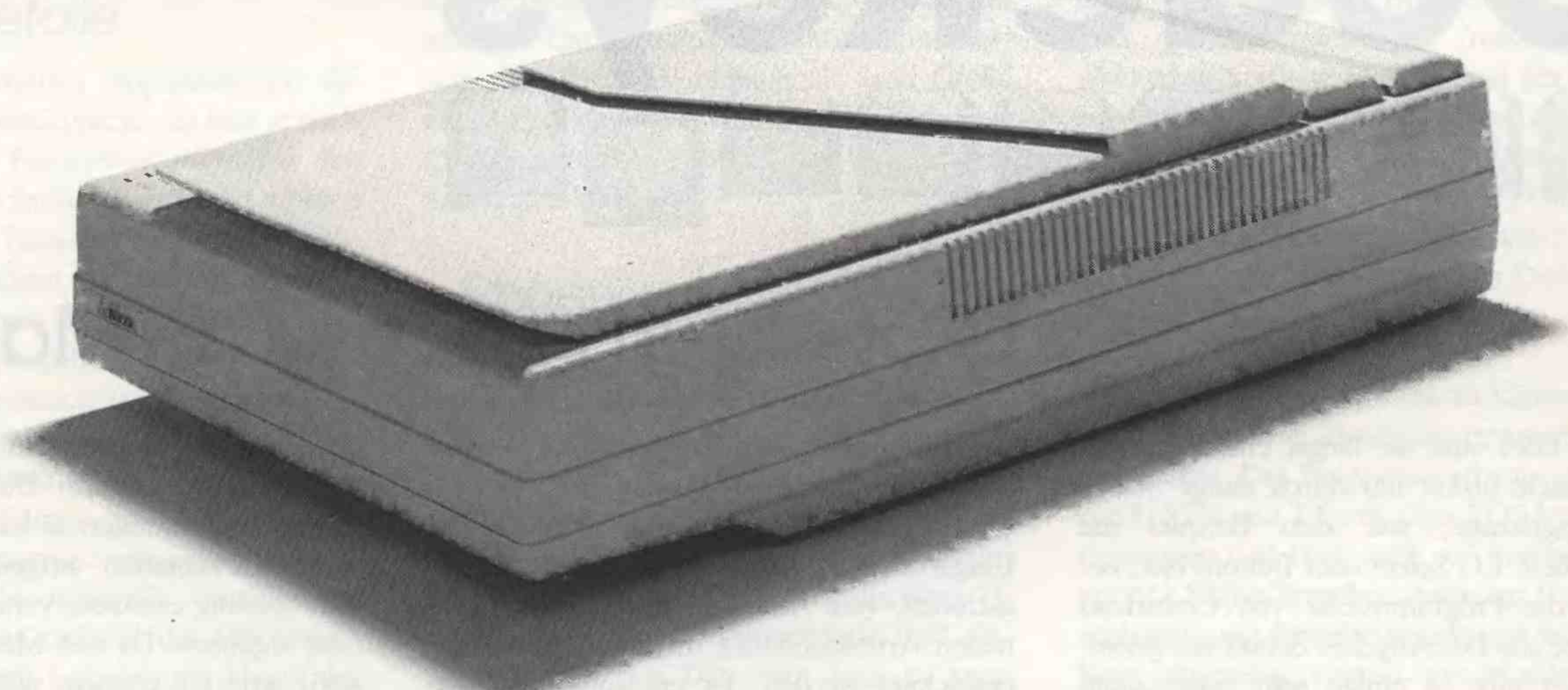


Nikolaistraße 2
8000 München 40

PRINT TECHNIK

Tel.: 0049-89/36 81 97
Fax: 0049-89/39 97 70

PROFESSIONAL SCANNER II



mit OCR-Junior inkl. Ganzseiten-Malprogramm ROGER PAINT OCR Junior, selbstlernende Schrifterkennung, 300 x 300, 300 x 600, 600 x 600 DPI-Auflösung und 64 Graustufen. Diese Scannereinheit für den Industrie- und DTP-Bereich stellt einen absoluten Preishit dar. Mit ihm lassen sich sowohl Halbton als auch binäre Vorlagen scannen und ablegen und mit allen auf dem Markt befindlichen Programmen (auch Calamus) weiterverarbeiten. Das mitgelieferte Schrifterkennungsprogramm erlaubt das Umsetzen von Text in ASCII-Zeichensatz und ist durch seine Lernfähigkeit von hoher Effizienz.

NEU: „NO LIMITS" DIE SUPERSOFT FÜR ST + TT
NEU: DESIGNTE SOFT / WINDOW TECHNIK (8 BILDER GLEICHZEITIG) / SIGNUM-KOMPATIBEL / BLOCKMANIPULATIONEN / IMG / TIF komprimiert-unkomprimiert-grey / STAD-MONOSTAR, SCREEN / POSTER PRINT / SENSATIONELL

Neuer Superpreis/ Neue Software — **DM 1.998,-**
No Limits Update — **DM 198,–**





UNIVERSAL SCANNER II
FAX-SCANNER, KOPIERER, PRINTER:

Ein NEUER Universal Scanner löst die alte Generation ab. Endlich mit einem zweiten Motor versehen, stellt er das Gerät wieder in der Ausgangsposition automatisch ab. Mit SuperSoftPaket! 200 dpi / 16 Grau.
SCAN SOFT / FAXFUNKTION /
MALPAKET / OCR — Eine Preis-Sensation: **DM 1.698,-**

NUR FÜR EXPORT oder intern-private Haustelefonanlagen. Ein Anschluß an das öffentliche Telefonnetz der Deutschen Bundespost ist in der BRD nach § 15 Fernmeldeanlagen-Gesetz strafbar.

RGB-Splitter — DM 198,-

Der RGB-SW-Splitter zerlegt jedes Farb-Videosignal in seine Grundfarben Rot, Grün und Blau. Mittels Drehschalter kann jede Grundfarbe mit Schwarz/Weiß an einen Videoausgang geschaltet werden. Passend für alle Videodigitizer mit Farbdigitalisierungs-Software (z.B. PRO 8805). Noch nie erreichte Farbbildqualität.

OMR = OPTICAL MUSIC RECOGNITION

Paketpreis mit Scanner und Software incl. Manual — **DM 2.298,-**

Ein bis zu A4 großes, bedrucktes Notenblatt wird mittels des Print Technik-Universalscanners in den Computer eingelesen. Der Computer verarbeitet das Bild und erkennt die Noten, Pausen, Zeichen etc. Das Musikstück läßt sich über ein MIDI-Keyboard sofort abspielen oder aber abspeichern und mit anderen Programmen weiterverarbeiten, z.B. C-Lab, Notator etc. Erkannte Symbole: Notensystem, Taktstriche, Taktbezeichnungen, G-Schlüssel, F-Schlüssel, Vorzeichen, alle Arten von Noten + Pausen, ganze bis 1/16 Noten, jeder Akkord, Kreuze, BE, Normal, Punkte, Doppelpunkte; Stakkato + Triolen etc.

HANDY SCANNER PRECISION 400

Ein neuer, besonders gut zu führender Handy Scanner, der GRAU und LINE-ART hervorragend darstellt – 200 / 300 / 400 dpi / 32 grau, inklusive Malprogramm „Roger Paint" und Druckertreibern bis zum ST Laser.
(mit OCR DM 598,–) (Fast Mode Update DM 98,–) — **DM 498,-**

Videodigitizer PRO 8900 für ATARI

Der Videodigitizer PRO 8805 liefert die höchste Auflösung, die bei Verwendung einer normalen Videokamera möglich ist: 1024 Punkte in 512 Zeilen. Gleichzeitig digitalisiert er mit einer Genauigkeit von 7 bit, was einer Anzahl von 128 Graustufen entspricht. Technische Daten des PRO 8900: Bildformate: Neochrome, IMG, Doodle, Stad, Ausdruck auf: NEC P6/P7. ATARI Laser. Auflösung: 320 x 200, 640 x 200, 640 x 400, 512 x 512, 1024 x 512. Graustufen: 128 (7 bit). Anschluß: ROM-Port des ATARI ST. Eingangssignal: BAS oder FBAS. S/W und Farbmonitor — **DM 498,-**

Neue Colorsoft von Imagic
16 Farben aus 4096/Zusatzsoft zum PRO 8900 — DM 98,-

PRO 8900 mit RGB-Filter + Imagic Soft
Der „Farb-Digitizer" — **DM 698,-**

Videotext-Decoder — Neue Generation — DM 198,-

Zum Anschluß an den ROM-Port. Kann mit jedem Videosignal betrieben werden. Läuft auf Farb- oder S/W-Monitor. Seitenweises Aufrufen, automatisches Blättern, Seiten halten, Speichern und Laden der empfangenen Seiten im Text- oder Bildschirmformat, Textausdruck-Möglichkeit über beliebige Drucker.

VISA/Eurocard Accepted – Austria: Print-Technik Wien 00 43-222-5 97 34 23

VISA / EUROCARD accepted

CodeKeys

Gibt es ein Leben ohne Macros?

In den USA sind sie längst eine Legende, hierzulande bisher nur durch einige Sharewareprogramme, wie zum Beispiel die ARC-Shell, LG Select oder ButtonFixer, bekannt: die Programmierer von CodeHead Software aus Los Angeles. Schon seit geraumer Zeit gibt es einige sehr interessante Tools dieser Firma, die in Deutschland bisher nicht die Beachtung fanden, die sie eigentlich verdient hätten. Aufgeführt seien hier nur kurz die Programme MaxiFile, MultiDesk und HotWire. Die Firma Artifex aus Frankfurt hat sich nun dieser Programme angenommen und wird sie in Kürze in deutschen Versionen anbieten, ebenso wie das neuste Programm von CodeHead: den Macro-Manager CodeKeys, den wir Ihnen hier vorstellen möchten.

Programme zur Aufnahme von Macros gab es in der Vergangenheit schon einige, jedoch war deren Leistungsfähigkeit recht beschränkt und die Bedienung kryptisch bis abenteuerlich. Entweder konnten nur einfache Tastatureingaben aufgenommen werden oder eine sehr beschränkte Anzahl von Mausaktionen. Mit CodeKeys können alle Eingaben, also Tastatureingaben und Mausaktionen, vom Anwender während des normalen Arbeitsablaufes im Hintergrund aufgezeichnet werden. Ist ein solches Macro erst einmal aufgenommen, stehen – und das ist vielleicht die wichtigste Besonderheit von CodeKeys – weitere Funktionen zur Bearbeitung zur Verfügung. Zur Aufnahme eines Macros muß das Accessory nicht aufgerufen werden, das installierte AUTO-Ordner-Programm von 11 KByte Größe übernimmt das Aufzeichnen und Abrufen von Macros komplett allein. CodeKeys kann also ohne geladenes Accessory betrieben werden, obwohl auch dieses mit rund 30 KByte Speicherplatzbedarf sehr bescheiden ist.

Der Editor

Das Accessory von CodeKeys stellt einen Editor zur Verfügung, mit dessen Hilfe die bis zu 128 Einträge pro Macro nachträglich editiert werden können. Dabei sind die Eingaben des Anwenders in leicht nachvollziehbarer Kurznotation aufgeführt und lassen sich beliebig ersetzen, verschieben, löschen oder ergänzen. Da sich Macros auch gegenseitig aufrufen können, stellen die 128 möglichen Aktionen pro Macro eigentlich keine Beschränkung dar. Viel wichtiger sind jedoch die zahlreichen Sonderfunktionen, die über das Accessory aufgerufen werden.

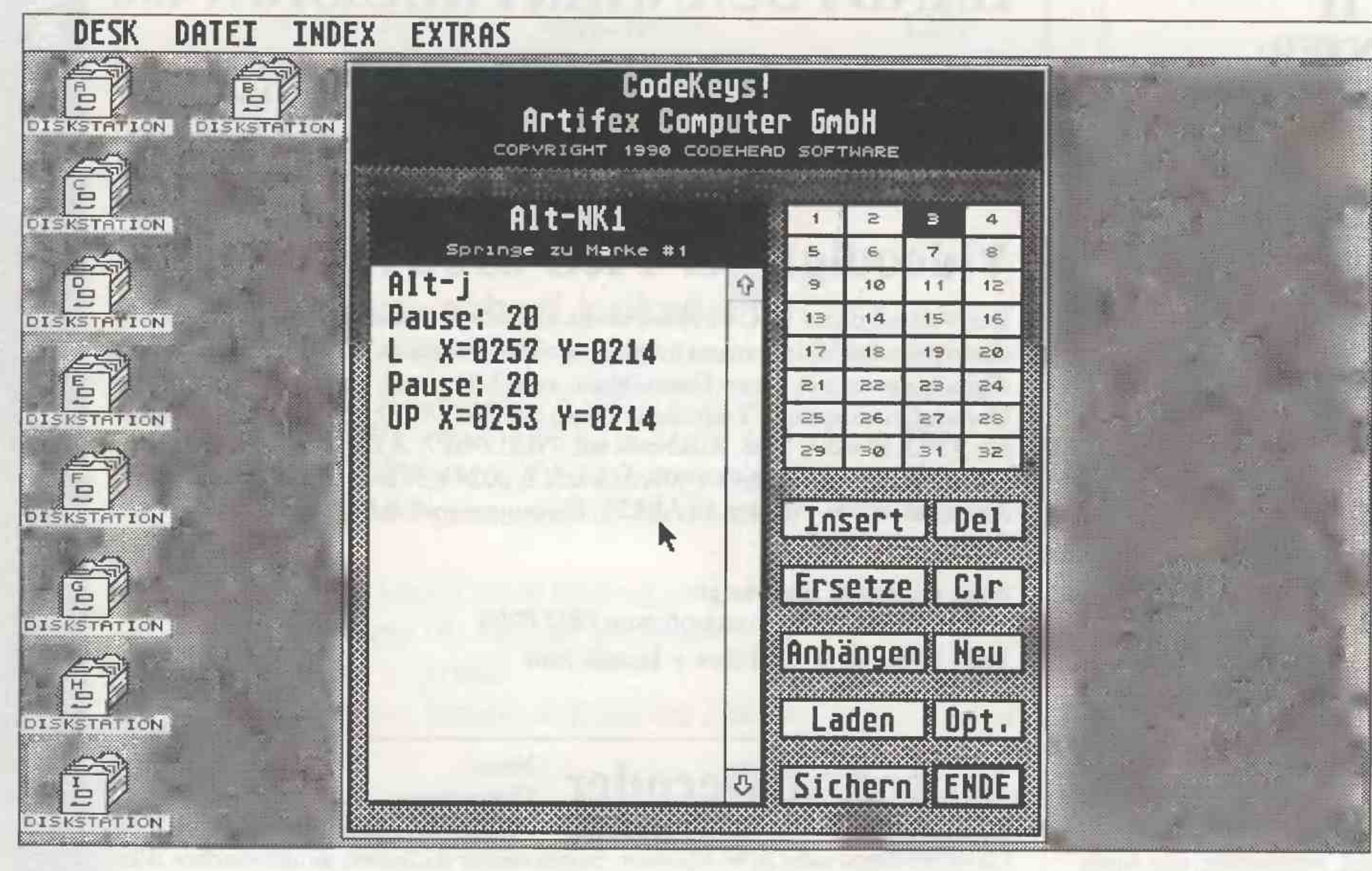
Lila Pause

Die sicher am häufigsten benötigte Option ist das Einfügen und Verändern von Pausen, sofern das Macro bei der Aufnahme nicht schon in Echtzeit aufgenommen wurde. Bei zahlreichen Anwendungen gibt es beim Abspielen von Macros hin und wieder Probleme, da die Pausenwerte zu kurz gewählt wurden. Der Anwender muß hier manuell und mit etwas Geduld die optimalen Werte herausfinden. Eine andere Möglichkeit ist die Aufnahme in Echtzeit, bei der die Pausen schon während der Aufnahme eingefügt werden und der Anwender hinterher die Möglichkeit hat, den Zeitablauf zu optimieren.

Time Control

Auch das Einfügen von Zeit und Datum in den laufenden Text kann mit Hilfe von CodeKeys auf einfachen Tastendruck geschehen. Dem Anwender steht hierfür eine umfangreiche Dialogbox zur Verfügung, mit deren Hilfe zahlreiche Formatierungen für Uhrzeit und Datum eingestellt werden können.

Eine weitere Dialogbox erlaubt eine zeitliche Steuerung des Ablaufs eines Macros. Dies kann zum Beispiel zu einer fest definierten Uhrzeit gestartet und anschließend beliebig oft wiederholt werden. Wiederho-



Alle Funktionen auf einen Klick: Das Accessory von CodeKeys

lungen sind mit einstellbarem Intervall möglich.

Die Mausefalle

Als etwas umständlich empfinden wir die Aufnahme von Doppelklicks, da hier je nach Anwendung der Pausenwert zwischen den Mausaktionen nachträglich geändert werden muß. Durch die Tatsache, daß keine Mausbewegungen, sondern nur Mausklicks an bestimmten Positionen aufgezeichnet werden, arbeitet CodeKeys nicht mit exotischen Lösungen wie automatisch aufklappenden Untermenüs in Pulldown-Menüs zusammen. GEM-konforme Pulldown-Menüs stellen degegen kein Problem dar. Hierbei wird zunächst der Mauszeiger mit einem Klick in die oberen Bildschirmzeile positioniert. GEM erkennt jetzt, daß sich der Mauszeiger im Pulldown-Menü befindet und klappt das entsprechende Menü nach unten, so daß der gewünschte Eintrag ausgewählt werden kann.

Der pure Luxus

Um dem Anwender das Leben mit dem Computer nun so einfach wie nur möglich zu machen, besteht die Möglichkeit zum automatischen Nachladen von Macros für jedes Programm. Hierfür wird in einer Link-Datei zu jeder Anwendung eine Macro-Datei angegeben, die, sobald das Programm gestartet wurde, eingeladen wird. Sie können sich somit für jedes Programm eine spezielle Macro-Datei erstellen, die den jeweiligen Erfordernissen gerecht wird.

Mit Calamus ...

Möglichkeiten für den sinnvollen Einsatz von Macros gibt es sehr viele, man stolpert fast täglich über sie, wenn man am Computer arbeitet. Aus unseren Erfahrungen möchten wir Ihnen ein paar Beispiele nennen, wo CodeKeys mit anderen Programm sinnvoll zusammenarbeitet. In Calamus sind zum Beispiel viele Funktionen nur per Maus erreichbar. Möchte man diese auf Tasten legen und zudem noch bestimmte Parameter voreinstellen, so bietet sich die Verwendung von CodeKeys an. Ein einziges Macro ist so beispielsweise in der Lage einen Grafikrahmen aufzuziehen, auf eine vorgegebene exakte Größe zu bringen und den Import-Dialog aufzurufen, so daß Sie als Anwender nur noch das entsprechende Bild auswählen müssen. Auch die Eingabe von Sonderzeichen – in Calamus beispielsweise des kurzen Bindestrichs ASCII 252 – ist mit CodeKeys kein Problem mehr. Last but not least bietet sich auch die Einstellung der Vergrößerung über CodeKeys an: Wenn Sie häufig zwischen verschiedenen, nicht vorgegebenen Darstellungsgrößen wechseln müssen, definieren Sie einfach für jede Größe ein Macro, das die entsprechende Dialogbox ('Größe einstellen') aufruft und dort den gewünschten Wert setzt.

... Phoenix ...

Auch die Datenbank Phoenix von Application Systems bietet noch zahlreiche Möglichkeiten zur Optimierung mit CodeKeys, wobei dies jedoch stark von der jeweiligen Anwendung abhängt. In der Praxis dient CodeKeys in unserer Redaktion dazu, auf Tastendruck die Ausgabe der Veröffentlichung eines Artikels in das entsprechende Feld einzutragen und den Datensatz dann zu speichern. Auch das Durchführen einer kompletten Auswertung kann mit CodeKeys vollständig automatisiert werden: Vom Öffnen der Datenbank, über das Auswählen der Tabelle bis hin zum Anfertigen der Abfrage lassen sich alle Operationen nach dem Prinzip 'learning by doing' in einem Macro zusammenfassen.

... oder anderer Software

Das Fakturierungsprogramm K-Fakt erlaubt die Auswahl der zu fakturierenden Posten über ein spezielles Scroll-Feld mit der Maus. In der daraufhin erscheinenden Dialogbox ist die Stückzahl einzutragen und die Box mit Shift-Return zu beenden. Da in den meisten Fällen jedoch nur ein Stück fakturiert wird, kann man sich spielend leicht Macros für jedes Produkt anlegen, die das Produkt selektieren, als Anzahl eine '1' eintragen und die Dialogbox schließlich auch noch beenden.

Naheliegend ist natürlich auch der Einsatz von CodeKeys beim Schreiben von Texten oder Programmen: Standardfloskeln wie die vielzitierten Damen und Herren lassen sich über einen Tastendruck abrufen, auch immer wiederkehrende Befehle wie 'begin' oder 'printf' lassen sich 'macrofizieren'. Aber auch Sprünge im Text sind per Makro zu vereinfachen, wenn der Editor nicht über Textmarken verfügt: Man definiere sich einfach ein Macro, das den Suchen-Dialog aufruft, dort als Suchtext beispielsweise 'Funktion MachDies' einträgt und den Dialog verläßt – et voila.

Um mit CodeKeys arbeiten zu können, sind keine besonderen Hardwarevoraussetzungen zu erfüllen. Das Programm arbeitet mit Atari ST, STE und TT mit allen TOS-Versionen zusammen und läuft auch auf Rechnern mit nur 512 KByte Speicher. Auch auf Großbildschirmen und Erweiterungskarten ist CodeKeys einsetzbar, ebenso wie in allen Bildschirmauflösungen.

Fazit

CodeKeys ist eine enorme Arbeitserleichterung bei allen sich wiederholenden Routine-Tätigkeiten am Computer; in Verbindung mit nahezu jedem Programm finden sich sinnvolle Einsatzmöglichkeiten. CodeKeys ist zum Preis von DM 98,- erhältlich. Im Lieferumfang ist neben der Software ein rund 60 Seiten umfassendes Handbuch enthalten, das sowohl durch ein übersichtliches Layout als auch eine exzellente Druckqualität besticht. Eine Demoversion von CodeKeys ist in unserer Demoschiene auf der Diskette De91 zu finden. md

Artifex Computer GmbH, Holbeinstraße 60, 6000 Frankfurt/M. 70, Tel. (069) 631 24 56

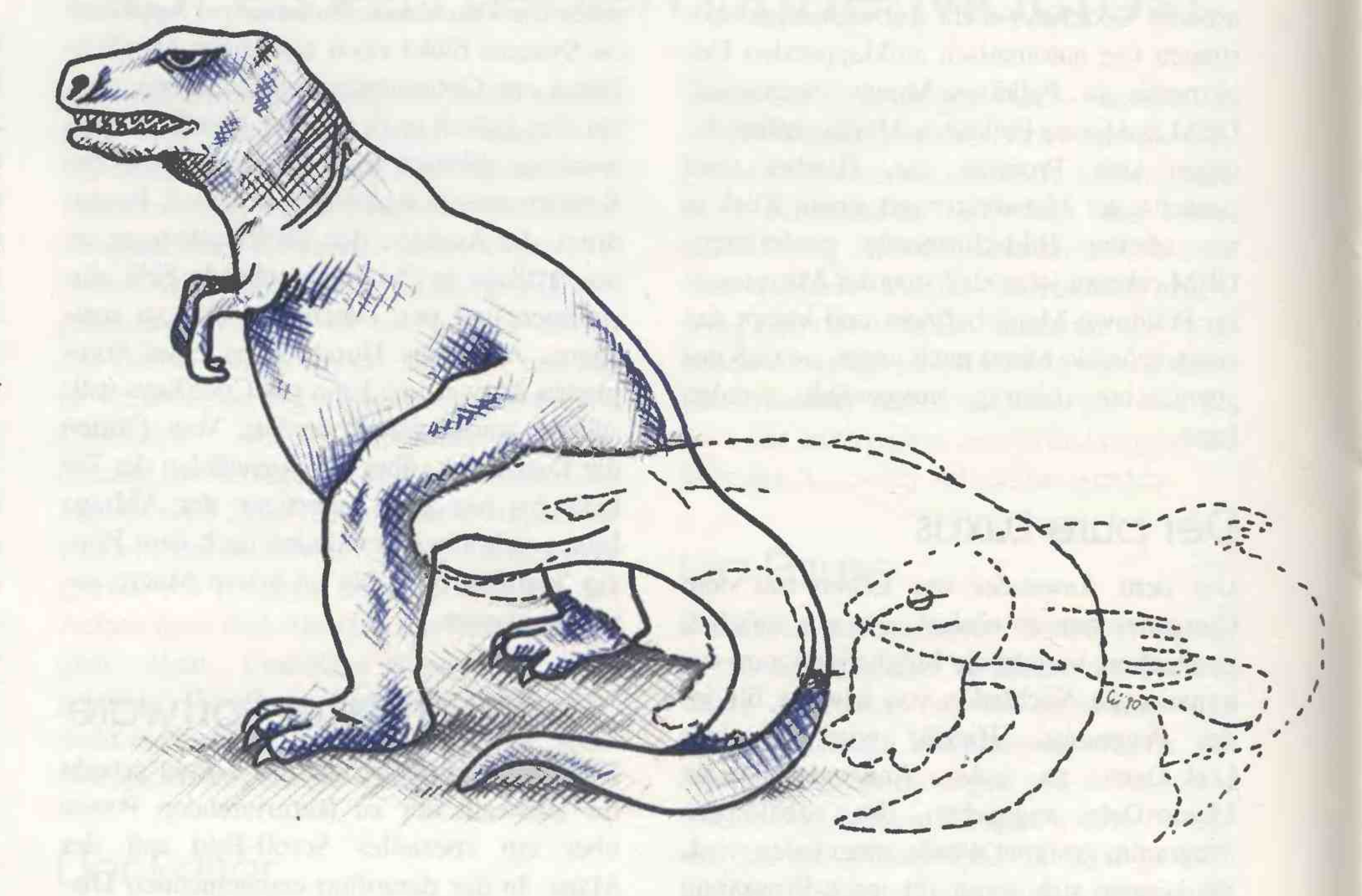
Aus presserechtlichen Gründen und der Fairneß halber möchten wir darauf hinweisen, daß ein Teil der Redaktion dieser Zeitschrift an der Artifex Computer GmbH beteiligt ist.

CodeKeys 1.3

+	–
universell einsetzbar läuft auf allen Systemen wertvolle Hilfe bei sich wiederholenden Tätigkeiten einfache Aufnahme der Macros	Doppelklicks müssen unter Umständen nachbearbeitet werden

Unser seltsamer Verwandter

Das Programm der Saison Sommer 1991



Bekanntlich können Computer sehr dabei helfen, Wissen zu organisieren. Das beginnt beim Sammeln simpler Textfiles in Ordnern und endet bei raffinierten Datenbanken. Auch die Verwaltung von Bildern ist dabei heutzutage kein Problem mehr – die Entwicklung geht rasant weiter. Der Aufruf hochauflösender farbiger Videosequenzen kann zum Beispiel auf einen Zweitbildschirm von einer Video-Disc erfolgen. Dann ist natürlich auch die Wiedergabe von Tonsamples kein Problem. Eine solche Kombination gibt es in den USA schon für das Medizinstudium – allerdings vorläufig nur für Macintosh und MS-DOS.

Beziehungskiste

Interessant ist die Sache besonders dann, wenn man die zum Teil vielfältigen Beziehungen zwischen den Details eines Themas durch eine entsprechende Vernetzung der Daten nachbauen kann. Damit verliert das Informationssystem seinen linearen oder auch hierarchischen Zwangscharakter. Die Benutzer haben einen Spielraum, innerhalb dessen sie ihren individuellen Vorlieben, Assoziationen nachgehen können.

Oft bieten Menüs auch nur die Wahl, zwischen einzelnen abstrakten Operationen zu wählen. Viel schöner wäre es, auf Worte und Bilder direkt klicken zu können, wenn man mehr über sie erfahren will. Für eine solche Gestaltung des Interaktionsraums gibt es ein großes Vorbild auf dem Apple Macintosh: Hypercard.

Kreativwerkzeug

Mit 1st Card – und damit kommen wir nun zu 'Unser seltsamer Verwandter' – hat es die Firma Logilex geschafft, für den Atari so ein Kreativitätswerkzeug für verschiedenste Anwendungen bereitzustellen. Eine Anwendung könnte ebenso ein Schlüssel zur Bestimmung von Kakteen sein wie eine Erste-Hilfe-Instruktion. In unserem Fall ist es eine Reise durch einen Teil der Tierwelt. Der Weg führt (natürlich) zum Menschen, aber er soll zeigen, daß wir als Lebewesen nur eine Spezialausführung sind, die mit den anderen vieles gemeinsam hat.

Wer mit einer Festplatte gesegnet ist, sollte den kompletten Inhalt der Diskette ('Unser seltsamer Verwandter' ist auf PD-Diskette J154 erschienen) dorthin kopieren – bei der Grafik geht's dann natürlich viel schneller. Zum Starten klicken Sie auf die mitgelieferte Run-Only-Version von 1st Card. Diese Version kann alles, was der User braucht, um die Anwendung zu starten (was sie nicht kann, ist beim Herunterklappen des Edit-Menüs zu erahnen). Nun aber zu 'Anwendung starten'. Hier gibt's natürlich im Moment nur eine Wahl, und diese treffen wir. Es erscheint die sogenannte Startkarte der Anwendung:

Mehr oder weniger bekannte Tiere betrachten ihren seltsamen Verwandten.

Sesam öffne dich

Berührt die Maus die untere Leiste, so wird diese invertiert. Dies ist ein Zeichen für eine 'Tür', die von dieser Karte zu einer anderen führt, und zwar mit Mausklick links. Die Startkarte hat nur eine einzige Tür, deshalb können Freunde der Tasten hier auch Return drücken. Als Resultat springen wir zur nächsten Karte. Hier können Sie sich bereits wenden wie der Fisch im Wasser: Entweder zu einer kleinen Anleitung, die ich mir hiermit zu beschreiben erspare oder zu einer Notiz über die Herstellungstechnik (dazu etwas später) und schließlich zur Eingangstür in den Zoo. Vielleicht haben Sie aber Lust, das Startbild nochmals zu betrachten? Kein Problem: Der einmal beschrittene Pfad kann mit den Cursortasten (oder auch mit den Pfeilen links oben am Kartenrand) nach vor

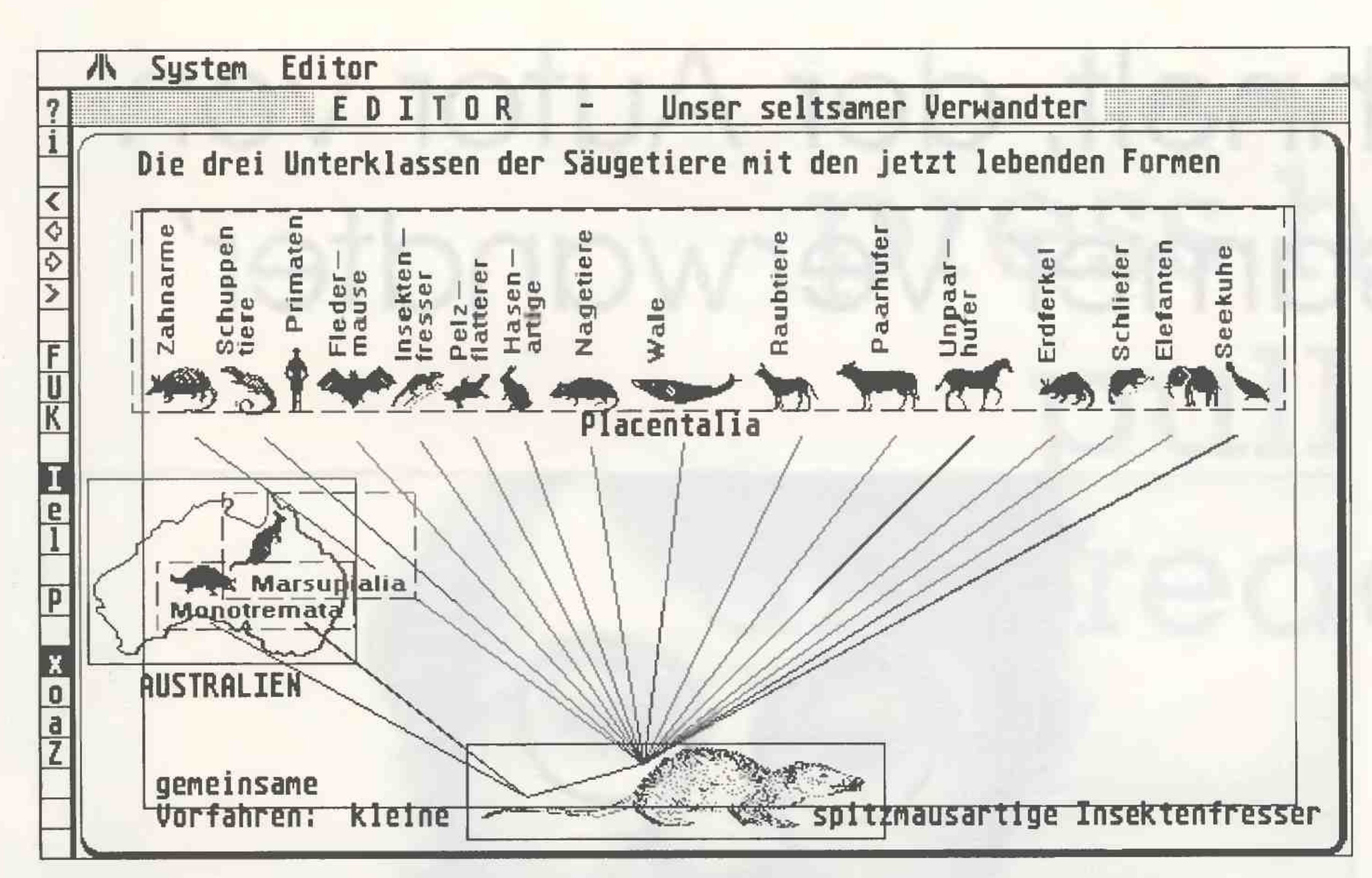


Bild: Unternehmen Sie eine Reise durch die Tierwelt.

und zurück beschritten werden. Nach einer Entscheidung müssen Sie also nicht auf die anderen verzichten, sondern können zu Wegweiserkarten wie dieser wieder zurückkommen und die anderen Richtungen ausprobieren. Diese Pfade lassen sich auch von jeder Stelle aus abspeichern (unter Arbeit: Protokoll abspeichern). So kann ich zum Beispiel dort morgen weitermachen oder bei einem Frage/Antwortspiel den Interessen-Weg von Freund A und B vergleichen.

Schritt für Schritt

Im Weiteren wird jeweils von Überbegriffen ausgehend schrittweise immer weiter aufgeschlüsselt. Dabei werden zwar manchmal dieselben Bilder verwendet, aber beim Sondieren mit der Maus zeigen sich dann andere Adreßmuster. Die Information steckt eben nicht nur in den Bildschirmen selbst, sondern auch in der Art der Verknüpfung. Bisweilen werden eine oder mehrere Hilfekarten angeboten. Aus diesem Hilfemodus kommt man (zur Vermeidung von endlosen Kreiswanderungen) nicht mit dem Cursor, sondern mit der UNDO-Taste. Die insgesamt 130 Karten (Bildschirme) bieten so die Möglichkeit, das System der Tiere als Ausdruck ihrer Verwandtschaftsbeziehungen intuitiv zu erfassen.

Unter dem Menü 'Arbeit' lassen sich eine Reihe von Eigenschaften (de-)aktivieren. Schön sind die Such- und die Volltext-Funktionen. Letztere heißt auf anderen Programmen geheimnisvoll Hypertext und bedeutet: Ein Klick mit der rechten Taste auf jedes beliebige Wort (!) und 1st Card lädt dann sein Verzeichnis, in dem es Ihnen alle anderen Karten zur Ansicht bietet, auf denen dieses Wort noch vorkommt. So kann man bei ausgebauten Anwendungen den größeren Zusammenhang erfassen, der mit einem Wort verbunden ist, und so vielleicht eine direkte Definition finden. Ein eigener Thesaurus ist für die nächste Version geplant.

Hinter den Kulissen

Wie entsteht eine solche Anwendung? Hat man ein Thema (und das 1st Card-Entwicklersystem), sollte man sich ein Konzept für die Strukturierung und Begrenzung überlegen. Die Details entwickeln sich zwar im Lauf der Arbeit, aber man sollte dabei das Ziel nicht aus den Augen verlieren. Dann kommt die Materialsammlung, wobei zum Beispiel Bücher, Zeitungsausschnitte, Photos, ClipArt, aber auch eigens erzeugte Zeichnungen, Video-Standbilder über Digitizer usw. als Ausgangsmaterial dienen. Ein Handscanner und Grafikprogramme sind da hilfreich. Letztlich muß ein IMG-Bild erzeugt werden, dessen Größe etwa drei Viertel des Bildschirms belegen darf.

Schließlich kommt der Editor zum Zug: Es werden Karten erzeugt, jede mit eigenem Namen und anfangs leer. Darauf werden nun Text und Grafik arrangiert. Dies erfordert etwas Gefühl und Übung, will man die Übersichtlichkeit bewahren. Als Anfänger stopft man meist zuviel auf eine Karte. Das Schöne an 1st Card ist aber unter anderem seine Flexibilität: Man kann immer noch eine zweite Kartenkopie herstellen und dann auf beiden jeweils eine Hälfte der Informationen löschen.

Verknüpfungen

Im letzten Schritt folgt fast das wichtigste: die Verknüpfung der Karten. Hier kommen nur einfache Verknüpfungen der Kategorie UND aus der Aussagelogik vor. 1st Card bietet aber auch die drei anderen Varianten, wenn man sich in die Gestaltung von komplexeren Systemen vertiefen will. Sichtbare und unsichtbare Felder oder Grafiken werden mit Adressen belegt. Liegen Felder übereinander (z.B. unsichtbare Adresse auf Grafikdetail), so wird die letzte in den Hintergrund geschoben. Die Adresse wird einfach durch Klick auf einen Kartennamen in der angebotenen Liste festgelegt.

Aussichten

Das System der Tiere in 'Unser seltsamer Verwandter' ist noch relativ grob, begrenzt durch Diskettengröße und Arbeitseinsatz. Im Prinzip könnte die Anwendung etwa auf einer Wechselplatte beliebig verfeinert werden. Nett wäre es zum Beispiel, zu den Tiergruppen entsprechende Märchen/Fabeln aus aller Welt anzubieten oder Verbreitungskarten, Informationen über ihre Gefährdung usw. – die Möglichkeiten sind fast unbegrenzt, nur tun muß man's.

Verbesserungen sind auch über neue Versionen von 1st Card zu erwarten. Schön wären zum Beispiel fließende Überblendungen, wie sie in Archivarius Verwendung finden (siehe PD Journal 4/91), und verschiedene Fonts für bessere Übersichtlichkeit. Hoffentlich sehen wir auch bald andere Anwendungen auf diesem am Atari noch wenig genutzten Gebiet. pa/cs

PD-Diskette J154: Unser seltsamer Verwandter

Das Programm 'Unser seltsamer Verwandter' ist erhältlich auf Diskette J154. Diese können Sie mit der Bestellkarte (siehe Heftmitte) direkt beim Heim-Verlag beziehen. Die genauen Versandbedingungen erfahren Sie auf Seite 98.

Die Anschrift des Autors lautet:

Dr. Peter Ahnelt
Institut für Allgemeine und Vergleichende Physiologie
Schwarzspanierstr. 17
A-1090 Wien
Österreich

Dr. Peter Ahnelt, der Autor von 'Unser seltsamer Verwandter'

Die unverhoffte Ehre der Wahl von 'Unser seltsamer Verwandter' zum Programm der Saison erreichte mich knapp vor dem 40. Geburtstag. Seit der Beendigung eines Biologiestudiums vor 10 Jahren bin ich Assistent am Institut für Allgemeine und Vergleichende Physiologie (Lehre von den Lebensvorgängen) der Universität Wien. Neben dem zweiten 'Beruf' Vater ist die verbleibende Freizeit der Computerei, dem Lesen und dem Radfahren gewidmet.

Saurier

Nach ersten Kontakten mit dem legendären Apple II (und dem weniger legendären Apple III) verbrachte ich 1984/85 ein Forschungsjahr in den USA. Dort begannen gerade die faszinierenden Macs auf den Tischen zu sprießen und diverse Saurier der 8-Bit-Generation abzulösen. Die Macs waren damals aber so gut wie unerschwinglich.

Bei der Rückkehr gab es dann eine Alternative: Der Atari ST brachte für damals unglaubliche 27.000 öS (rund DM 3800,-) das Mac-Konzept in die Reichweite europäischer Brieftaschen – zumindest von der Hardware und vom Desktop her.

Inzwischen stehen auch in unserem Labor zwei Mega STs. Statistik (WiStat), Grafik (SciGraph) und natürlich Manuskripte (Calamus) werden zur Zufriedenheit erledigt. Video-Bildanalyse wird mit einer speziell erweiterten Version des holländischen PD-Programms A.I.M. betrieben. Zur dreidimensionalen Rekonstruktion von Zellen aus elektronenmikroskopischen Schnittserien haben wir uns eine spezielle Methode mit CAD-3D und Digitizer Tablett erarbeitet.

Das richtige Werkzeug

Das bißchen Kenntnis in BASIC-Programmieren reichte aber jedenfalls nicht, um an die Realisierung von halbwegs attraktiven Unterrichtsprojekten in vertretbarer Zeit zu denken. Nach einem ersten, umständlichen Ansatz zur Artificial Intelligence (mit 'Expert Opinion' von Antic Software) hat nun LogiLex mit 1st Card auch aus dem Atari ein einfach zu gestaltendes Unterrichtswerkzeug gemacht. Ich bestellte es sofort nach seinem Erscheinen und fand beim Autor ein offenes Ohr für die in der Praxis auftretenden Verbesserungswünsche.



'Unser seltsamer Verwandter' war eine Art Fingerübung zu einem Thema, das mich auch im Studium faszinierte: Die trockene Systematik kann bei entsprechender Gestaltung in durchaus reizvolle Aha-Erlebnisse verpackt werden. Wie immer beim Programmieren muß man sich lediglich in die Position des Anwenders versetzen und Möglichkeiten für den Überblick bieten.

Im Unterricht arbeite ich am Aufbau eines Computer-Tutorials zur Funktion unserer Sinnesorgane. Dies gerät zu einem ziemlich großen Projekt, das unter Mithilfe interessierter Studenten realisiert wird. Inklusive Animationen können da auch bald die 44 MByte einer Wechselplatte gefüllt sein. Sicher wollen wir aber auch kleine Versionen herausgeben – zum Beispiel über das Farbensehen, sobald die farbfähige Version von 1st Card herauskommt. pa/cs

Das Programm der Saison

Alle drei Monate macht es sich die Redaktion des PD Journal zur Aufgabe, aus den eingesandten Programmen das 'beste' des vergangenen Quartals zu küren. Daß dies keine leichte Aufgabe ist, wird jeder verstehen, der die zunehmende Zahl von sehr guten Public Domain Programmen im Auge behält.

Und damit Sie als Leser auch einmal das Gesicht hinter den Bits und Bytes kennenlernen, hat der Autor des PDS die Möglichkeit, sich selbst vorzustellen.

Darüberhinaus wird sein Programm mit DM 333,33 belohnt – na wenn das kein Ansporn für alle Programmierer ist.

Worauf warten Sie also noch? Senden Sie Ihr neuestes PD-Programm zur Veröffentlichung an das PD Journal! Die Anschrift lautet:

Atari PD Journal, Stichwort PDS, Holbeinstraße 60, 6000 Frankfurt 70

press here pull off and read

Wie gewohnt finden Sie im folgenden Teil des Atari PD Journals die aktuelle Ergänzung zu Ihrer Sammlung ausführlicher Tests und Beschreibungen der wichtigsten PD-Programme. Für alle, die unseren KATALOG noch nicht kennen, möchten wir das Konzept noch einmal kurz vorstellen.

Zahlreiche verschiedene Anbieter mit jeweils eigenen Bezeichnungen und Numerierungen ihrer Disketten machen es dem Anwender immer schwerer, die Übersicht im Bereich der Public Domain Software zu behalten. Allzuoft tauchen die gleichen Programme an mehreren Stellen zur gleichen Zeit auf, zudem noch teilweise in alten Versionen, die schon lange überholt sind.

Dazu kommt, daß die Beschreibungen, anhand derer Sie letztendlich ein Programm auswählen, meist äußerst kurz und nichtssagend sind. Schließlich sind die meisten Listen, die Sie bekommen können, nach Diskettennummern sortiert, was eine Suche nach einem Programm zu einem speziellen Themengebiet nochmals unnötig erschwert.

Um Ihnen als Anwender aus dieser mißlichen Lage zu helfen, haben wir den KATALOG geschaffen. Unterteilt in neun Kategorien finden Sie hier regelmäßig umfangreiche Beschreibungen ausgewählter PD-Programme.

Diesen Teil der Zeitung können Sie dank der Plazierung in der Heftmitte mühelos heraustrennen und in einem Ordner nach Kategorien sortiert abheften. So entsteht nach und nach ein umfassendes Nachschlagewerk, in dem Sie ohne langes Suchen genau das Programm finden werden, das Sie gerade benötigen.

Doch das ist noch nicht alles. Am Ende eines jeden Tests haben wir für Sie die wichtigsten Informationen zu dem besprochenen Programm zusammengestellt. Dort finden Sie auch die Nummer der Diskette und einen Hinweis, von welchem PD-Anbieter diese Diskette zu beziehen ist. Sollte Ihnen die Bestellung bei verschiedenen Firmen aber zu mühsam sein, so können Sie selbstverständlich alle Disketten auch direkt von uns beziehen. Alle weiteren Details dazu erfahren Sie auf der letzten Seite.

Neun Kategorien

Wir haben uns bemüht, die Masse der PD-Programme in neun begrifflich klar abgegrenzte Kategorien einzuteilen. Wenn Sie nun ein Programm suchen und sich in Grenzfällen nicht sicher sind, in welche Kategorie es gehört, so werfen Sie einen Blick in die folgende Aufstellung, die – ohne Anspruch auf absolute Vollständigkeit – eine genauere Definition jeder einzelnen Kategorie liefert:

1 SPIELE: Adventures und Lösungshinweise. Alle Arten von Spielsoftware. Utilities zu Spielprogrammen.

2 UTILITIES: Mausbeschleuniger. Bildschirmschoner. Virentester. Texteditoren. Command Line Interfaces (CLIs). Kontrollfelder. Neue Benutzer-Oberflächen und Shells. Monochrom- und Farbemulatoren. Anzeigen von Text und Grafiken. Uhrzeit stellen. Tastatur-Reset. Informationen über Systemzustand oder -konfiguration. Taschenrechner. Auswahl von mehr als sechs Accessories. Slowdown. 50/60 Hz. Codieren von Texten. Tastaturbelegung ändern. Archivierungs- und Komprimierungsprogramme für Dateien oder ganze Disketten (ARC usw.)

3 DRUCKPROGRAMME: Etiketten und Diskettenlabels bedrucken. Formulare ausfüllen. Hardcopies. Zeichensatzeditoren für Drucker. Listings formatiert drucken. Drucker initialisieren. Druckerspooler.

4 DISKUTILITIES: Disketten-Monitore. Disk-Editoren. Kopierprogramme. Harddisk-Optimizer. Formatierungsprogramme. Harddisk-Backup. Boot-Auswahl. Filecopy. RAM-Disks. Cache-Programme. Lesen von Fremdformaten. Disk-Konvertierungssoftware. File-Selector-Box. Directory-Lister. Hilfen zum Finden von Dateien. Löschen von Dateien oder Directories. Restaurieren und Anzeigen von Dateien. AUTO-Copy.

5 PROGRAMMIERSPRACHEN: Compiler und Interpreter für alle denkbaren Programmiersprachen. Linker. Cross-Referenz-Utilities. Debugger. Funktionsbibliotheken. Batchprozessoren. Shells für bestimme Sprachen.

6 ANWENDUNGEN: Textverarbeitung. Tabellenkalkulation. Datenbanken. Buchhaltung. Fakturierung. Verwaltung von Adressen, Sammlungen und sonstigen Daten. Erstellen von Tabellen und Geschäftsgrafiken. Fremdsprachentrainer. Haushaltsbuchführung. Terminkalender. Astrologie. DFÜ-Software.

7 GRAFIK: Mal- und Zeichenprogramme. Clip Art. Zeichensätze. Sprite-Editoren. Fraktale. Ray-Tracing. Bildverarbeitung. Grafik-Demos. Bildersammlungen. Digitizer- und Scanner-Software. 3D-Animationen. Editoren für Zeichensätze. Konvertieren von Bildformaten. 3D-Objekte und 3D-Editoren. Packen und Anzeigen von Bildern.

8 TECHNIK & WISSENSCHAFT: CAD-Programme. Astronomie. Kurvenplotter. Statistik. Hilfs- und Lernprogramme für die Chemie. Mathematische Gleichungen aus der Linearen Algebra und der Analysis. Schaltpläne erstellen. Simulatoren für analoge oder digitale Schaltungen. Life-Generatoren. Meß- und Regelungstechnik. Physik. Elektronik. Geometrie.

9 MUSIK: Sound-Editoren. Notendruckprogramme. Musik-Übungsprogramme. Sequenzer. Sound-Digitizer. Sampler.

Sechs Kennbuchstaben

Die Herkunft beziehungsweise die Art einer Public Domain Diskette können Sie dem Kennbuchstaben vor der Diskettennummer entnehmen. Momentan finden die folgenden Buchstaben Verwendung:

D – Demo-Schiene

Unter dem Kennbuchstaben D bieten wir Ihnen Demoversionen kommerzieller Programme an. Bevor Sie also einige Hundert Mark in den Kauf eines kommerziellen Programms investieren, können Sie in aller Ruhe zu Hause die Demoversion testen und sich dann für oder gegen das jeweilige Programm entscheiden.

J – Atari PD Journal

Mit J bezeichnete Disketten enthalten speziell von uns ausgesuchte PD-Software, die bisher noch in keiner anderen Schiene veröffentlicht wurde. Besonders gerne sehen wir es, wenn Sie uns Public Domain Programme, die Sie geschrieben haben und nun anderen Anwendern zur Verfügung stellen möchten, zur Erstveröffentlichung anbieten. Und das kann sich auch für Sie bezahlt machen: Viermal im Jahr – am Ende jeder Jahreszeit – wählt eine fachkundige Jury das Programm der Saison aus allen Einsendungen aus. Der Autor des Sieger-Programmes erhält die stattliche Summe von DM 333,33 als Prämie.

M – MS-DOS

Wenn Sie auch für Ihren MS-DOS Emulator – sei es PC-ditto oder PC-SPEED – Public Domain Software suchen, so sollten Sie in Zukunft besonders auf den Kennbuchstaben M achten. Hier haben wir für Sie speziell MS-DOS Software getestet, die auf den beiden Emulatoren funktioniert.

P – PD-Pool

Diese Schiene wurde von einem Zusammenschluß einiger PD-Anbieter erstellt. Monatlich erscheinen hier seit Mitte 89 jeweils zehn neue PD-Disketten (deren Numerierung bei 2000 beginnt), die wir Ihnen auch in der Newscorner immer kurz vorstellen. Weitere Informationen und die Adressen der Anbieter können Sie den Anzeigen in diversen Zeitschriften zum Atari ST entnehmen.

S – ST Computer

Die Disketten der weit verbreiteten Public Domain Sammlung aus der Fachzeitschrift ST Computer finden Sie unter dem Buchstaben S in unserem Katalog.

V – ST Vision

Der gleichnamige Userclub aus dem Rhein-Main-Gebiet verfügt über eine recht umfangreiche Public Domain Sammlung, aus der wir Programme unter dem Kennbuchstaben V vorstellen. Zahlreiche Sound- und Grafikdemos sowie viel amerikanische PD-Software machen diese Sammlung interessant.

COMPARE

Dieses Utility vergleicht den Inhalt beliebiger Dateien

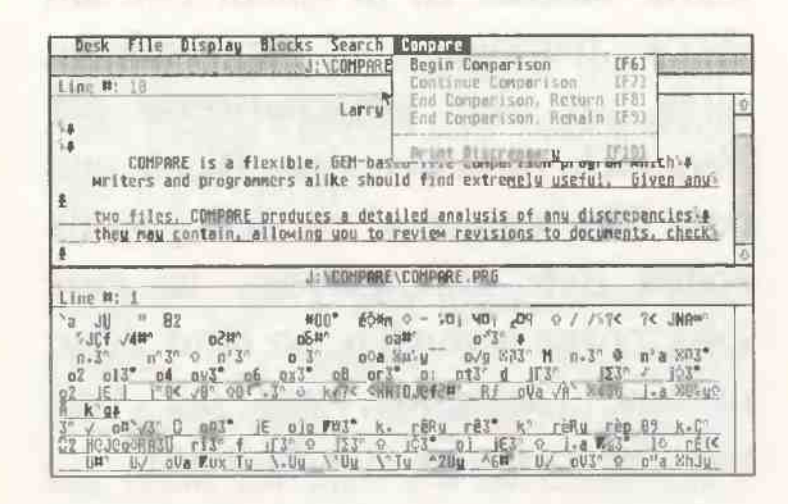
Compare ist eines dieser kleinen, aber nützlichen Programme, die man gerne übersieht. Compare macht nichts weiter als das, was der Name schon sagt: Vergleichen, und zwar Dateien beliebiger Art. Hierbei benutzt das Programm eine ganze Reihe komfortabler Routinen und ist insgesamt als GEM-Anwendung so schön gestaltet, daß es schade wäre, würde man es achtlos auf der Seite liegen lassen.

Für wen?

Programmierer, die die Übersicht über ihre letzten Veränderungen verloren haben und regelmäßig Backups anlegen – kleine Änderungen können ja oft erstaunliche Konsequenzen beinhalten. Anwender, die feststellen wollen, ob ihr Programm unbeabsichtigt oder mit Absicht verändert wurde. Leute, die lernen möchten, welchen Einfuß ein bestimmtes Programm auf ein anderes hat (gewollt oder nicht gewollt). Der Phantasie sind hier kaum Grenzen gesetzt.

Outfit

Compare kommt als lupenreine GEM-Anwendung daher. Der Bildschirm wird von zwei gleich großen Fenstern beherrscht, in die die zu vergleichenden Dateien eingelesen werden. Insgesamt fünf Pull-Down-Menüs runden das Bild ab. Alle Funktionen lassen sich auch über



Tastenkombinationen erreichen, die hinter den entsprechenden Menüpunkten vermerkt sind.

Die Größe der beiden Fenster ist nicht veränderbar. In jedes läßt sich ein File laden, wobei das jeweils aktive Fenster durch eine graue Leiste gekennzeichnet ist. Der volle Pfad wird angegeben, was eine bessere Identifizierung der Dateien ermöglicht, insbesondere, wenn die zu vergleichenden Dateien dieselben Namen besitzen. Im aktiven Fenster steht die übliche Leiste zum Scrollen durch die Datei zur Verfügung. Die Dateien können entweder im ASCII oder im Hex-Format dargestellt werden. Innerhalb des ASCII-Formats besteht zusätzlich die Möglichkeit, die Zeichen 'Carriage-Return' und 'Line-Feeds' nicht nur darzustellen – das ist selbstverständlich –, sondern sie auch auszuführen. Dies macht das Dokument im Falle, daß es ein ASCII-Dokument ist, lesbarer.

Man kann nach dem Laden der Dateien separat durch jedes Fenster scrollen, ohne daß das andere Fenster berührt wird. Es ist aber auch möglich, dieses Durchscrollen zu synchronisieren. Jeder Klick auf den Scrollbalken in einem Fenster wird dann analog im anderen nicht markierten Fenster ebenfalls durchgeführt.

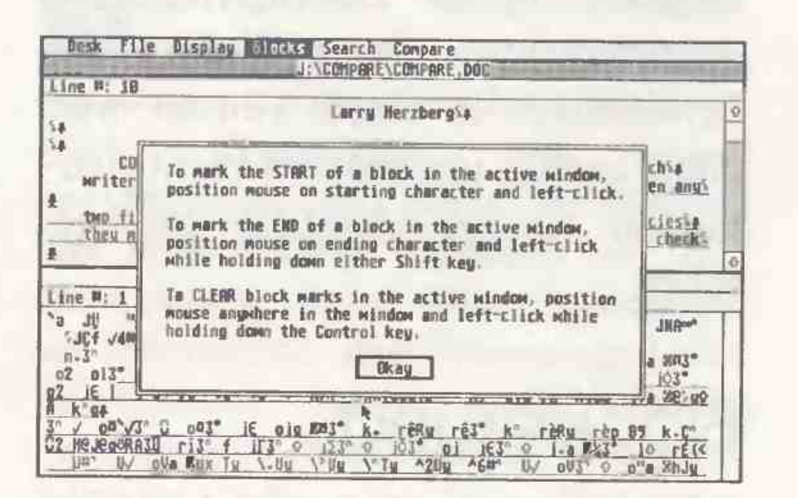
Blockierung

Compare bietet die Möglichkeit der Blockmarkierung an. Hierdurch wird das Programm sehr flexibel, denn man ist in der Lage, die Grenzen, innerhalb derer ein Vergleich stattfinden soll, selbst festzulegen. Ein Klick auf die linke Maustaste markiert den Blockbeginn, während zum Festlegen des Blockendes dieselbe Taste in Kombination mit der Shift-Taste Anwendung findet. Wird kein Ende definiert, so wird automatisch das Ende des Files als Blockende angenommen. Selbstredend können Blöcke in beiden Fenstern unabhängig voneinander hervorgehoben werden. Üblicherweise werden so markierte Blöcke unterstrichen dargestellt. Dies erscheint dem Autor als die beste Form der Markierung, weil hiermit die Leerzeichen auch optisch in den Block integriert sind. Wer will, kann aber auch eine Hervorhebung durch fette Buchstaben (Bold) oder durch Graumarkierung wählen. Markierungen werden gelöscht durch linken Mausklick bei gleichzeitigem Drücken der Control-Taste. Eine zusätzliche Sicherheitsabfrage verhin-

dert das versehentliche Löschen eines Blocks.

Derjenige, dem das Merken dieser drei Aktionen schon zu aufwendig ist, kann eine Hilfe beanspruchen, die allerdings nicht über die Taste 'Help', sondern über das Menü aufgerufen wird.

Blockanfang und Blockende können in jedem File durch direkte Sprungbefehle schnell aufgefunden werden; dies funktioniert wie gewohnt über das Menü oder alternativ die Tastatur. Abhilfe für akuten Blockinformationsmangel ist vorhanden: Eine Dialogbox informiert bei Bedarf über jeden markierten Block oder,



falls ein solcher nicht vorhanden ist, über das Gesamtfile. Angegeben sind das jeweils erste und letzte Byte als ASCII-Wert, in hexadezimaler bzw. dezimaler Darstellung sowie die Länge des markierten Blocks.

Gesucht, gefunden

Eine sehr häufige Anwendung ist die Fahndung nach bestimmten Zeichenketten in den vorliegenden Dateien. Compare erlaubt eine Suche in beiden Files – jeweils separat. Ist ein Block markiert, so wird auch nur in diesem gesucht. Die Zeichenketten können im ASCII-Format oder als Folge von Hexadezimalsymbolen eingegeben werden. Hierfür existieren zwei verschiedene Menüpunkte. Ist das eingegebene Muster gefunden, so wird der entsprechende Fensterausschnitt angezeigt und das gefundene 'Wort' unterstrichen. Eine eventuell vorhandene Blockmarkierung verschwindet optisch, ist aber physikalisch weiter vorhanden.

Ist der gefundene Eintrag nicht der gewünschte, so steht einem Weitersuchen über 'continue' nichts im Wege. Der Suchvorgang kann jederzeit unterbrochen werden. Auch hier gibt es wieder zwei Möglichkeiten: Abbrechen mit Rückkehr zum Anfang der Datei bzw. des Blocks oder aber Abbrechen ohne Änderung – eventuell zum Neusetzen von Blockmarkierungen.

Des Pudels Kern

Die Hauptfunktion des Programmes ist das Vergleichen. Verglichen werden die gesamten Files oder markierte Blöcke. Ist in einem File ein Block markiert und im anderen nicht, so wird logischerweise der Vergleich zwischen dem Block und dem File beginnend mit dem jeweils ersten Byte durchgeführt. Ist eine Diskrepanz gefunden, so führt diese in eine Dialogbox, und der Vergleichsvorgang ist unterbrochen.

Übersichtlich aufgeführt sind für beide Dateien die Nummer des Bytes und die Nummer des Bytes innerhalb des Blocks, sofern vorhanden. Wie schon im Blockinfo-Dialog sind auch hier die beiden Bytes sowohl als ASCII-Zeichen und auch als Dezimal- bzw. Hexadezimalwert angegeben. Man wird weiter über die Zeile informiert, in der die Diskrepanz aufgetreten ist. Nützlich ist die Angabe einer sogenannten ASCII-Zeile, die die aufgetretenen Returns berücksichtigt und somit das Auffinden in ASCII-Texten erleichtert.

Der Vergleich ist ab der abgebrochenen Stelle fortsetzbar. Alternativ kann man sich die entsprechende Stelle auch im Kontext anschauen. Hierbei sind die aufgefallenen Bytes im gewählten Markierungsstil markiert und somit leicht zu identifizieren. An dieser Stelle ist es möglich, einen Ausdruck zu starten, der die oben erwähnten Informationen enthält. Jetzt kann der Vergleich direkt an der alten Position fortgesetzt werden, es sei denn, man hat in der Zwischenzeit einen neuen Start markiert. Dann ist dies auch der neue Startpunkt für das Fortsetzen des Vergleichs. Beendet werden kann der Vergleich genauso wie der Suchprozeß.

Fazit

Ein nützliches Programm, das nicht, wie viele Vertreter seiner Art, auf die Schnelle als reine TOS-Anwendung programmiert wurde. Der Autor hat sich viel Mühe für die Details gegeben. Erwähnt werden sollte noch, daß die Dialoge, die Menütexte und auch die beigelegte Dokumentation in englischer Sprache verfaßt sind. ep/kuw

Compare 1.0

Auflösung: f & s/w
Hardware: 512 KB
Programmautor: Larry Herzberg
Sprache: englisch
TOS-Versionen: alle

Disk J6O

Quick ST 2.0 Demo: Demoversion von Quick ST 2.0 **Block Saver:** Speichert Bildschirmausschnitt als Block. **Boot Texter:** Bootsektorviren aufspüren (s/w) **BTX-Utility:** Utilities für alle, die mit BTX arbeiten. **Codec:** Ein Full-Screen Texteditor. **Compare:** Programm zum Vergleichen von Dateien. **Convert To IMG:** Konvertiert ins IMG-Format. **DC ShowIt:** Ersetzt die 'Anzeigen'-Funktion des Desktop. **FileSort:** Vereinfacht das Kopieren von Dateien. **ID-Edit:** Programm zum Editieren der ID eines GEM-Fonts. **PM Catalog:** Druckt Ihre PrintMaster-Bildersammlungen als Katalog aus. **Ultra:** Komprimiert eine Diskette in eine Datei **UnLZH:** Extrahieren von LZH-Archiven

ADAM

Der Stammbaum im Computer

Ahnenforschung ist ein beliebtes Hobby nicht nur unter Mitgliedern des schottischen Hochadels. Auch Otto Normalverbraucher fragt sich manchmal, was seine Vorfahren in der Vergangenheit so getrieben haben. Wenn man die mühsam gesammelten Daten verwalten will, so bietet sich dazu der Atari ST mit dem Programm Adam (Ahnen DAten Manager) an.

Das in der Version 2.0 vorliegende Programm von Helmut Ramsauer und Raimund Seisenberger kann in der PD-Version bis zu 100 Personen sowie ihre persönlichen Daten und Verhältnisse zueinander speichern. Für DM 35,- erhält man neben einem 26-seitigen gebundenen Handbuch die Vollversion, die mehrere tausend Personen zugleich im Speicher halten können soll (ausprobiert hab' ich's nicht).

Adam ist ein GEM-gesteuertes Programm. Es erlaubt die Benutzung von Accessories, sorgt allerdings leider nicht für eine Zwischenspeicherung des Bildschirm-Hintergrundes, so daß zum Beispiel das Kontrollfeld ein 'graues Loch' in der Bildschirmmaske hinterlassen kann.

Daten erfassen

Bevor man sich den eigenen Stammbaum ansehen kann, muß man dem Programm natürlich die Familienmitglieder mitteilen. In einer zweiteiligen Eingabemaske kann man alle notwendigen Daten einer Person

```
 Desk  Datei   Person   Merklisten   Graphik   Drucken    Sonstiges
Name  Brechtl_________________ Vorname(n) Anna________________________
geb.  1904__________      in Flensburg__________________________________
gest. 1969-1980_____      in New York___________________________________
Orte  _________________________________________________________________

Vater Hans Brechtl__________________ Mutter Isolde Müller______________
Ehepartner                Trauzeuge1                Trauzeuge2
Maier Wilhelm_________    Egon Klein___________     Friede Ernst_______

Ehedatum1 7.1929________  in Buxtehude__________________________________
Ehedatum2 ______________  in ___________________________________________
Ehedatum3 ______________  in ___________________________________________
Kinder                    Kinder                    Kinder
Maier Georg____________   _____________________     ___________________

      [ Seite 2 ]              [ Fertig ]              [ Abbruch ]
```



eintippen. Verwandtschaftsverhältnisse werden spezifiziert, indem man die Namen der Nachkommen oder Vorfahren angibt. Dabei ist jedoch zu beachten, daß diese Felder erst dann ausgefüllt werden sollten, wenn die angegebenen Personen bereits selbst auch gespeichert sind, da sonst die Eingabe kategorisch abgelehnt wird.

Es sind jederzeit Änderungen und Ergänzungen einzelner Datensätze möglich, was ja auch notwendig ist, da man die Kinder einer Person nach dem oben gesagten erst dann eintragen kann, wenn deren Daten eingetippt sind.

Das Programm beschränkt die Zahl der möglichen Ehen auf drei pro Person. Dies mag zwar im Regelfall reichen, erscheint mir aber dennoch etwas zu niedrig gegriffen. Man denke nur an die Eskapaden einiger Hollywood-Stars ...

Plausibilitätskontrolle

Adam nimmt selbständig gewisse Plausibilitätskontrollen vor. Die da-

6

Desk Datei Person Merklisten Graphik Drucken Sonstiges

Brechtl Anna
Maier Georg
Maier Klaus Georg
Maier Maria
Maier Christian
Maier Diana
Müller Christiane

bei benutzten Grenzwerte (z.B. minimales Heiratsalter) können vom Benutzer eingestellt werden. Es wird auch darauf geachtet, daß nur gesetzlich zulässige Ehen eingetippt werden.

Dateioperationen

Daß man die mühsam erfaßten Daten auch speichern und später wieder einladen kann, dürfte sich wohl von selbst verstehen. Es können mehrere Dateien nacheinander geladen werden. Auf diese Weise kann man entweder einzeln erfaßte Teile der Familie zusammenfügen oder auch verschiedene Familien zugleich im Speicher halten.

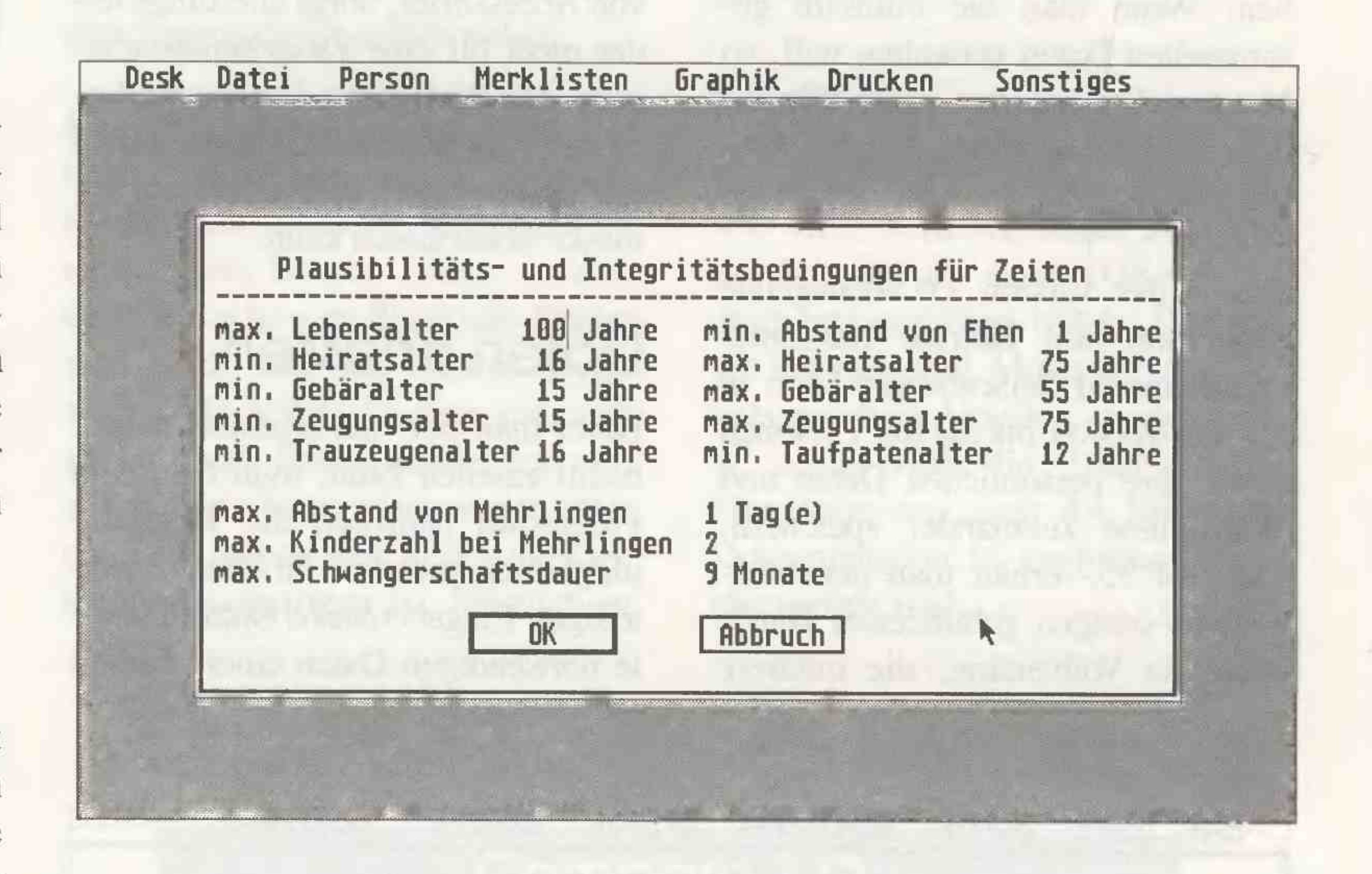
Stammbaum

Für jede gespeicherte Person läßt sich der zugehörige Stammbaum mit einer selbst festlegbaren Höhe anzeigen. Dieser kann bequem mit der Maus auf dem Bildschirm verschoben werden. Durch Anklicken einer im Baum dargestellten Person kann man entweder deren Stammbaum oder ihre gespeicherten Daten auf den Schirm bringen.

Ausdruck

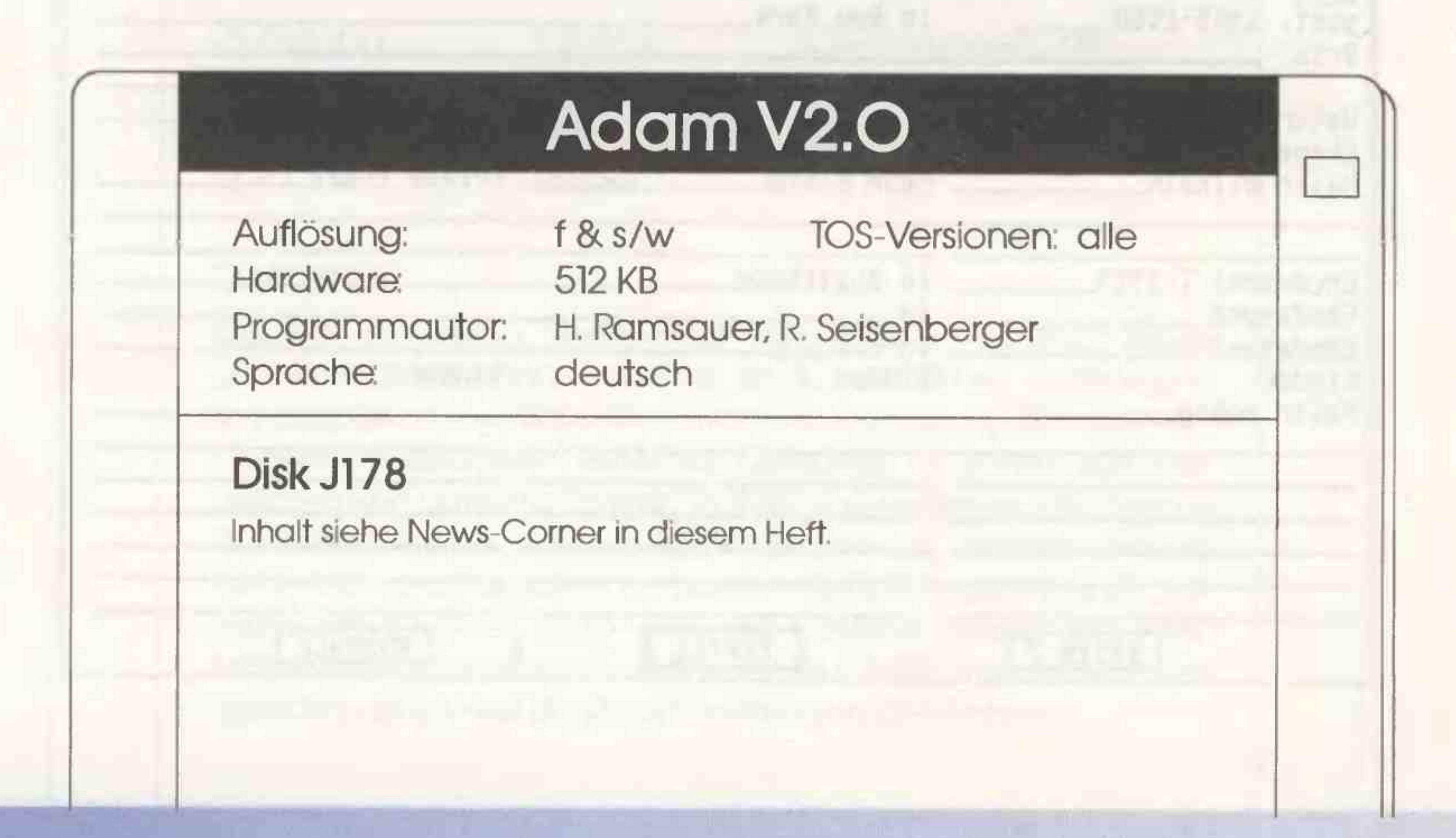
Adam erlaubt auch den Ausdruck der gespeicherten Daten. Der dargestellte Stammbaum kann auf 9- und 24-Nadeldruckern grafisch ausgegeben werden, sofern diese Epson-kompatibel sind. Bei allen Baum-Ausgaben können Sie übrigens frei wählen, welche Daten einer Person dargestellt werden sollen. Die Drucker-Baumausgabe darf sich über mehrere Seiten erstrecken, die dann vom Benutzer entsprechend zusammengeklebt werden müssen.

Auch leere Personenlisten, in die man in Archiven gefundene Daten erfassungsgerecht eintragen könnte, kann das Programm ausdrucken. Für alle Ausgaben können zahlreiche Einstellungen bequem und einfach in Dialogfeldern vorgenommen werden.



Fazit

Zugegeben: Ich habe mich noch nie allzusehr um das Schicksal meiner Ahnen gekümmert. Aber ich kann mir trotzdem gut vorstellen, welcher Wust an Daten dabei leicht entstehen kann. Mir erscheint Adam gut geeignet zu sein, um diese strukturiert zu speichern. ost/kuw



6

ED GFA

Nostalgie oder: Der Zweck heiligt die Mittel

Es gibt nun wahrlich genug Textverarbeitungsprogramme oder Editoren auf dem Atari ST. Trotzdem haben noch nicht alle Anwender, den für ihre Anwendungen idealen Editor gefunden. Einige davon setzen sich auf den Hosenboden und schreiben ein Programm.

Am Anfang war ...

Der Autor des vorliegenden Editors ist Pfarrer, und das Programm wurde geboren aus der Notwendigkeit, Predigten schreiben zu müssen. Allerdings ist der Autor sehr vielseitig und ein fleißiger Programmierer, so daß auch seine Erfahrungen in der Erstellung von langen Anleitungen und dem Schreiben von Programmen in ED GFA einfließen konnten.

Das Programm sollte offensichtlich zu Beginn der Arbeit vor allen Dingen die Eigenschaft besitzen, Spalten zu editieren und im Blocksatz zu bearbeiten. Da aber in der Zwischenzeit 'der Appetit mit dem Essen gekommen war', wie der Autor schreibt, sind eine ganze Menge von außergewöhnlichen Funktionen in das Programm eingeflossen, die das ganze zu einem außergewöhnlichen Projekt gedeihen ließen – als Vorgeschmack seien außer der Spaltenbearbeitung die Grafikeinbindung und die Stilistikkontrolle erwähnt.

Das Programm ist keine GEM-Anwendung, das heißt, der Anwender sollte sich die wichtigsten Tastaturbelegungen einprägen. Wer damit keine Erfahrungen besitzt, der kommt, will er die hervorragenden Optionen des Programms nutzen, um einen gewissen Gewöhnungsprozeß nicht herum. Aus subjektiven Gründen hat der Autor auch für eine Kompatibilität zum Klassiker Wordstar gesorgt.

Schreibknecht

Obwohl ED GFA keine GEM-Anwendung ist, ist es trotzdem jederzeit möglich, Accessories aufzurufen. Die meisten Funktionen werden über die Control-Taste aufgerufen. Die Untermenüs sind den MS-DOS-Vorbildern nachempfunden, d.h., es gibt im allgemeinen einen hervorgehobenen Buchstaben, dessen Drükken die gewünschte Funktion auslöst.

Bei der Texteingabe kann man zwischen dem Quelltext- und dem Fließtextmodus wählen. Im Fließtextmodus (wrap) wird der Umbruchrand durch eine vertikale Linie angezeigt. Durch eine horizontale Linie wird der Übergang zwischen zwei Seiten dargestellt. Die Texteingabe erfolgt im Insert- oder Overwrite-Modus. Die beiden letztgenannten Modi sowie die Blockanzeige und Cursorpositionsanzeige werden in einer Informationsleiste am unteren Bildschirmrand dargestellt.

Hilfswerk

Eine ganz wichtige Bedeutung, insbesondere zu Beginn des Arbeitens mit diesem Programm, erhält die Help-Taste. Mit ihr gelangt man in drei Hilfebildschirme, von wo aus noch zusätzlich in weitere Spezialhilfen verzweigt werden kann. Wem dies nicht ausreicht, der erhält weitere Informationen aus einer sehr guten, ca. 50-seitigen Anleitung.

Floskeln

Das Programm gestattet den Zugriff auf alle ASCII-Zeichen über die Alternate-Taste. Möchte man immer wiederkehrende Textteile schreiben, so bietet sich das Abspeichern solcher Makros auf bestimmte Tastenkombinationen an.

ED GFA hält Dutzende solcher sogenannten 'Floskel'-Tasten bereit. Diese können innerhalb des Programms belegt und verändert werden. Eine Anzeige aller Belegungen erhält man über die Help-Funktion. Einige der Funktionstasten sind mit Steuercodes vorbelegt, die auf die Attribute fett, unterstrichen, eng und italic umschalten. Diese Steuercodes werden in den Text eingefügt und nicht mit ausgedruckt.

Es ist allerdings auch möglich, die Attribute direkt auf dem Bildschirm darzustellen. Im Optionenmenü läßt sich auch ein Hintergrundmodus ak-

tivieren, der über Punkt- bzw. Strichdarstellungen über die gewählten Zeilenabstände informiert. Der Zeilenabstand kann 1/6, 1/8 oder 1,5 Zeilen betragen.

Die Bildschirmfonts entsprechen im übrigen denen, die vom Zeichenprogramm STAD benutzt werden und sind somit austauschbar. Mit dem bei STAD mitgelieferten Fonteditor können die Fonts entsprechend verändert werden. Alle Attribut-Fonts sind über eine einfache Vertauschoperation als Normal-Font definierbar. Wer die Floskeltastenkombinationen umdefinieren möchte, der kann sie in der Datei ED271.CNF editieren. Diese enthält alle Tastencodes, und dort können auch die Tasten selbst verändert werden. Hierzu benötigt man eine ASCII-Wert-Darstellung, die eingeblendet werden kann.

In das Programm integriert ist auch ein sogenannter Binärdatei-Modus, der die Bearbeitung von Nicht-Textfiles gestattet. Es handelt sich dabei schon fast um einen kleinen Datei-Editor.

Speed

Der Editor benutzt im großen und ganzen die von Turbo-Pascal und Wordstar her bekannten Control-Sequenzen. Die Maus wird allerdings nicht zur völligen Untätigkeit verdammt, sondern man kann mit ihr unter anderem den Cursor auf eine Textposition setzen, eine Funktion, die sich scheinbar auch bei den größten Tastatur-Freaks in der Zwischenzeit durchgesetzt hat. Der Cursor wird im allgemeinen mittels der Cursor-Tasten bewegt. Die Cursor-Geschwindigkeit ist zwischen langsam, mittel und schnell veränderbar. Im schnellen Modus bewegt sich der Cursor dann auch so rasend, daß die Mausbenutzung beim Cursorsetzen nahezu in Vergessenheit gerät. Apropos Geschwindigkeit: Das Programm zeichnet sich durch eine immens hohe Scrollgeschwindigkeit aus, die in der Lage ist, Tempus Konkurrenz zu machen.

```
ST_HM_ED.GFA, 11.Jan.91, 22 Uhr, v.Pfr.Siegfried Just,6936 Haag, GFABasic 3.5E

*** Optionen ***

S  Cursor-S_peed: N
L  L_anguage: Deutsch
T  T_AB-Weite: 3
Tastatur-Code-Anzeige (für ED.CNF) :Nein
M  M_odus b.Speichern: Normales ASC_II mit CR-LF nach jeder Zeile
D  D_ruck-Seitenlänge: 58+3 (Kopf-/Fußzeile!)
K  K_opf-/Fuß-Zeile: Ja, 'INFO.ASC-Ausdruck S.(nn+0)'
G  Grafik: Anzeige der 32KB-Screenbilder: Nein
P rüfe ASC_II-Textzeilen auf Leerzeichen am Ende: Ja
F ont-Zuordnung:  Normal->Normal
                  Fett->Fett
                  Kursiv->Kursiv
                  FettKursiv->FettKursiv
R echnen: Nein
H intergrund-Darstellung (Zeilenabstand): Ja
  1,5-z.:Leer; 1/6'':Punkte; 1/8'':Viele Punkte; Keine Angabe:Gestrichelt

 Geben Sie den Kennbuchstaben an:
```

Dies gilt allerdings nur bei Benutzung des 8x16-Systemfonts. Arbeitet man mit dem kleineren Font (8x8), so sinkt die Scrollgeschwindigkeit auf Grund der Darstellung von mehr Zeilen pro Seite stark ab.

Der Bildschirm kann sowohl horizontal als auch vertikal gescrollt werden. Das Setzen von Markierungen hilft dem Benutzer, sich schnell im Text hin- und herzubewegen. Dem dient auch die Möglichkeit des direkten Ansprungs von Zeilen oder Seiten. Am rechten Rand befinden sich zwei vertikale, durchgezogene Linien mit Zwischenraum. Dieser symbolisiert die Länge der gesamten Datei. Klickt man mit der Maus hinein, gelangt man zu jeder gewünschten Stelle des Textes. Eine weitere Funktion erlaubt das Aus- und Einschalten des Blitters.

Gespalten

Das Programm unterscheidet prinzipiell zwischen zwei Modi: dem Normal- und dem Spaltenmodus. Schaltet man in den Spaltenmodus, so werden nur die durch die Blockanfangs-Spalte und die Blockend-Spalte umschlossenen Textzeichen markiert. Alle Blockoperationen wirken in diesem Modus nur innerhalb dieses hierdurch definierten Spaltenbereiches. Diese Blöcke können auch gespeichert und eingefügt werden.

Mit einiger Übung und Geschicklichkeit gelingt es, einen ordentlichen Spaltensatz zu erzeugen. Es sollte aber nicht unerwähnt bleiben, daß die Erstellung von Spalten, die verschoben und berechnet werden müssen, etwas Übung bedarf. Der Blockpuffer umfaßt maximal 512 Zeilen und kann jederzeit angezeigt werden. Auch wenn der Blockmodus ungültig gemacht wurde, befindet sich der alte Block noch im Puffer und ist dort bis zur nächsten Operation sicher aufgehoben. Die Geschwindigkeit der Blockoperationen ist recht hoch, so wird ein 56 KByte großer Block in etwa einer Sekunde kopiert. Welcher Modus gerade aktiviert ist, wird in der Informationsleiste unterhalb des Textes angezeigt.

Rechenknecht

ED GFA besitzt zusätzlich einen Zeileneditor, der an verschiedenen Stellen des Programms aktiviert wird. In diesem können neben der Eingabe von Textzeilen auch Rechenausdrücke editiert werden. Man kann hiermit zum Beispiel berechnete Sprünge ausführen. Das Programm beherrscht die vier Grundrechenarten. Für einige Textgrößen wie die aktuelle Blocklänge lassen sich Variable benutzen. Buchstaben werden ausgefiltert und ein Komma zwischen Zahlen als Dezimalpunkt interpretiert.

6

Benötigt man während seiner Arbeit einen kleinen Taschenrechner, so kann direkt in den Rechenmodus geschaltet werden. Die Übernahme des Rechenergebnisses in den Text (inklusive Gleichheitszeichen) wird angeboten.

Bonsai Spread

Ebenfalls in das Programm integriert ist eine kleine Tabellenkalkulation. Diese operiert nur innerhalb des Spaltenmodus und benötigt für die Berechnungen ein sogenanntes Rechenlineal, das im Optionenmenü einstellbar ist und das Programm in die Lage versetzt zu erkennen, ob es sich um Text- oder Rechenspalten handelt und wieviele Spalten zur Verfügung stehen. Die Benutzung dieser Möglichkeiten erfordert reichlich Übung, da eine ganze Reihe von begleitenden Aktionen notwendig sind, um das Programm dazu zu überreden, eine Rechenanweisung auszuführen. Um Tabellenwerte zu addieren, benötigt man Adressreferenzen. Diese können sowohl absolut (auf den Block bezogen) oder relativ (auf die momentane Zelle bezogen) angegeben werden.

Gebildet

Die Möglichkeit einer Grafikeinbindung in einem PD-Programm ist schon außerordentlich. Grafiken im Screen-Format (32.000 Byte) können eingelesen werden (bis zu 99 sind in einem Text möglich). Der Ausdruck funktioniert allerdings nur auf einem 24-Nadel-Drucker. Hierbei ist eine Druckdichte von 90 dpi oder 180 dpi in beiden Dimensionen auswählbar. Das Einlesen der Bilder geschieht nicht sofort parallel zum Einlesen des Textes. Man muß zunächst die sogenannte Grafik-Anzeige einschalten, bevor das Programm den Text auf 'Bildbezeichner' untersucht und das Bild eingelesen werden kann.

Abhängig davon, ob mit Elite oder Pica gedruckt wird, welcher Zeilenabstand, welche Druckdichte und welche Fontgröße gewählt wurden, wird das Bild in den Text eingepaßt. Die Grafik erscheint dabei transparent, untergelegter Text bleibt also erkennbar. Man kann in das Bild hineinschreiben, und es ist buchstaben- bzw. zeilenweise positionierbar. Der Komprimiervorgang ist am Bildschirm zu verfolgen.

In guter Form

Des öfteren gefällt die Gestaltung eines Textes nicht mehr, und man möchte den gesamten Text oder nur einen davon Teil reformatieren. Am meisten benutzt wird wohl die Möglichkeit der Umformatierung eines markierten Blockes. Dies funktioniert sowohl im Normal- als auch im Spaltenmodus, und der Anwender kann zwischen dem Flatter- und Blocksatz auswählen.

Im Blocksatz kann das Problem zu großer Lücken zwischen den einzelnen Worten auftreten. Um dies zu verhindern, bietet das Programm eine manuelle Trennmöglichkeit an. Ist diese eingeschaltet, so wird während des Umbruchs die Zeile angeboten, in der eine Trennung notwendig wird. Durch Verschieben des Bindestrichs wird die Trennung, falls gewünscht, anschließend vorgenommen. Ist keine Trennung erwünscht, so drückt man die Taste 'Return', und ein Ganzwortumbruch wird durchgeführt. Vor dem Reformatieren ist noch die Umbruchspalte vorzugeben. Auch der Gesamttext ist reformatierbar. Hier wird vor jedem Absatz gefragt, ob die Formatierung fortgesetzt werden soll.

Such!

Im Programm integriert ist eine Suchen- und Ersetzenfunktion. Diese funktioniert sowohl auf dem Gesamttext als auch auf Blöcken und sogar Spaltenblöcken. Es kann vorwärts oder rückwärts gesucht, zwischen Groß- und Kleinschreibung unterschieden und nach einem Erfolg weitergesucht werden. Zusätzlich gibt es die Möglichkeit, nach Werten zu suchen, die innerhalb eines gewählten Wertebereiches liegen.

Übersicht

Die grafische Übersicht gehört zu den sogenannten User-Funktionen. Sie erlaubt die Darstellung des Textes in grober Form. Hierbei werden zwei Einstellungen angeboten: Die gröbere ist eine 2-Punkt-Darstellung, das heißt, jedes Zeichen wird durch zwei untereinanderliegende Punkte symbolisiert. Damit ist der Text natürlich nicht mehr lesbar, aber man erhält eine Übersicht über sein Layout. In diesem Modus können bis zu 18 Seiten auf den Schirm angedeutet werden. Der zweite Modus stellt den Text im 6x6-Pixelraster dar. Damit bleibt dieser gut lesbar, und es paßt gerade eine DIN A4-Seite auf den Monitor. Hierbei

```
                    Was kann ED.PRG?
                      Version 2/84
                        ATARI-ST

- ED.PRG ist ein PUBLIC-DOMAIN-Programm, das an jedermann unentgeltlich weiter-
  gegeben und von jedermann benutzt werden darf!

- Ausführliche Anleitung in ANLEITNG.ASC mit 182'956 Bytes, 52 1-zeilige-
  Seiten, mit ED.PRG geschrieben

- Verarbeitet Blöcke im Spalten-Modus
- Spaltensatz in ASC_II möglich
- Bearbeitung von Listings möglich wie: Spalten-Versetzung u.a.
- Hohe Verarbeitungsgeschwindigkeit für Spalten-Blöcke, kann sich mit
  kommerziellen Programmen (PKS-EDIT) messen (500-Zeilen-55-Spalten-Block mit
  29 KByte umkopieren: 3 Sekunden), Normal-Block auch schnell (Verschieben
  eines 500-Zeilen-Blockes mit 56 Kbyte an den Anfang einer 110 KByte-Datei:
  ca. 1 Sekunde)
- Anzeige der Blöcke in jedem Modus invers

- Grafische Übersichtsanzeige sehr grob mit 2 Punkten/Buchstabe und Seiten-
  einteilung (Ein Großteil von ANLEITNG.ASC passt auf einen Bildschirm!)
Wrap:No Blit:No Font:16*8 Cursor-Inc.:Ja Prt:Matrix 24 ASC/SNum:Ja Style:Ja
Blocks.:No Trennen:No 'Gliedern':No DiffZeile:No ScrnSchon:Ja ASCTab:No EXIT
```

sind auch die Schriftattribute zu erkennen.

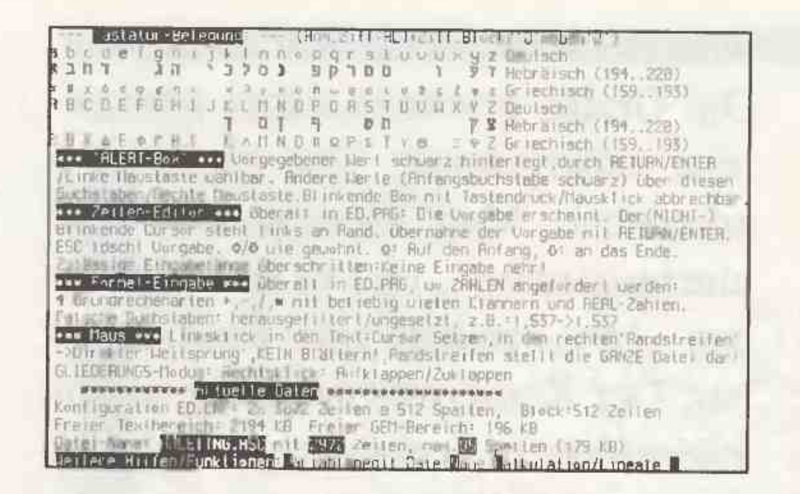
Philologe

Über die Option der Inkrementierung der Cursorposition wird als Nebeneffekt die Möglichkeit gegeben, einen Text von rechts nach links einzugeben. Der Programmautor benutzt diese Funktion zum Beispiel, um hebräische Texte einzugeben. Sinnvoll wird dies durch die Integration des griechischen und des hebräischen Zeichensatzes in ED GFA. Für einen 24-Nadel-Drucker ist zudem ein Drucker-Zeichensatz eingebaut, der es erlaubt, die Zeichen sauber zu Papier zu bringen. Ein 9-Nadel-Drucker muß hier leider passen, es werden nur Leerzeichen ausgedruckt. Weiterhin ist noch zu erwähnen, daß im Blocksatz auch der Umbruch eines hebräischen Textes funktioniert.

Gliederung

Eine sehr nützliche Funktion stellt meiner Ansicht nach die Gliederungsfunktion dar. Wählt man diesen Modus an, so werden nur noch diejenigen Zeilen des Textes wiedergegeben, die ein bestimmtes Kennwort in der Zeile haben. Hierzu ist das vorgegebene Wort '«' benutzbar oder aber ein eigenes. Da dieser Teiltext auch abgespeichert und direkt editiert werden kann, ist es möglich, sich ein gutes Inhaltsverzeichnis aufzubauen. Da dieser verkürzte Text sehr schnell durchscrollt werden kann, hat man außerdem einen schnellen Zugriff auf jeden Textteil, der durch eine solche 'Kennzeile' symbolisiert wird. Eine direkte Umschaltung ist möglich.

Eine weitere Funktion gestattet das Versehen des Inhaltsverzeichnis mit den korrekten Seitenzahlen. Der Autor des Programms ist nach eigener Aussage Fan einer dezimalen Gliederung. Die Kapitel werden also streng dezimal gegliedert (1.2, 1.3 etc). Macht man dies von vorneherein bei allen Überschriften, so bekommt man die Überschriften mit



Dezimalgliederung dadurch auch in das Inhaltsverzeichnis. Weiter ist es möglich, solche Überschriften halbautomatisch zu markieren. Das Programm sucht hierbei nach Zahlen, die vor den Zeilen stehen. Diese Zeilen werden im Attribut geändert, das heißt, sie werden hervorgehoben. Das Attribut kann frei gewählt werden.

Es soll beim Schreiben von Texten desöfteren vorkommen, daß Kapitel im Nachhinein eingefügt werden müssen. In einem solchen Falle würde eine neue Durchnumerierung notwendig. ED GFA nimmt dem Anwender diese Aufgabe ab, wenn man vorher den zu ändernden Unterindex eingegeben hat. Der Anwender gibt zunächst eine Liste der Indexwörter vor, und das Programm sucht dann diese Wörter im Text und ordnet die Seitenzahlen zu.

Erwähnenswert

Hier noch einige weitere interessante Features von ED GFA: Das Programm ist zum Beispiel datenkompatibel zu 1st Word und zu WORD unter MS-DOS. Bei 1st Word werden dabei die Attribute in die entsprechenden Steuerzeichen umgesetzt. Ein auf eine Minute eingestellter Bildschirmschoner ist eingebaut. Wählbar ist auch eine variable Zeilennumerierung, wie sie manchmal in bestimmten Texten wie Protokollen benötigt wird. Eine Kopf- bzw. Fußzeile kann eingefügt werden. Sortieren ist sowohl in den Blöcken als auch im Gesamttext möglich. Der Text ist in Groß- oder Kleinschreibung auch blockweise umwandelbar. Eine witzige, aber nichtsdestoweniger nützliche Sache ist die Stiluntersuchung eines Textes. Ein markierter Block wird auf die Häufigkeit der benutzten Wörter untersucht. Bei langen Texten ist dies aber leider ein ziemlich zeitraubendes Verfahren.

Fazit

Das Programm sollte am Beginn seines Entstehens ein schneller und einfacher ASCII-Editor sein. Dieses Ziel hat sich im Laufe der Zeit überlebt. Entstanden ist ein mächtiger Editor mit vielen Funktionen, die man zum Teil in teuren kommerziellen Programmen vergeblich sucht. Die Bedienung ist gewöhnungsbedürftig, sofern man vorher noch nicht mit einem tastenorientierten und mit Control-Sequenzen gesteuerten Editor gearbeitet hat. Einige Funktionen und Optionen sind zudem schwierig zu bedienen, dies gilt insbesondere für den Spaltensatz. Wer also bereit ist, sich in das Programm hineinzuarbeiten und die nützlichen Funktionen für sich einzusetzen weiß, der wird es bald nicht mehr missen wollen. ep/kuw

ED GFA V2.84

Auflösung:	s/w & f	TOS-Versionen: alle
Hardware:	1 MB	
Programmautor:	S. Just	
Sprache:	deutsch	

Disk J127

ED-GFA: Leistungsfähiger, schneller Texteditor für hohe und mittlere Auflösung des ST und höchste Auflösung des TT. Inklusive Spaltenverarbeitung, Page Preview-Funktion, griechischer und hebräischer Zeichensatz und Textsortierung.

DAS SPEZIELLE

PUBLIC DOMAIN JOURNAL

FÜR ATARI ST COMPUTER

JUNI 91
sfr 5.– ös 40.–
DM 5.–

ATARI

PD

DAS JOURNAL FÜR ATARI ST COMPUTER 6/91

JOURNAL FÜR DIE PRAXIS

Fax & Btx
Btx-Manager 4.0 und ST-Fax II

Tips zu Phoenix
Was Sie noch wissen sollten

Neue Software
Interface, 1st Mask, Goliath

Vernissage: Malen auf dem ST

Aktuell
Interessant
Verständlich

PD-JOURNAL-ABONNEMENT

Bücher / Software / ST Computer - Zeitschriften

erhalten Sie bei Ihrem Computer-Händler und im Buchhandel.

einsenden an:

Heim Verlag

Heidelberger Landstr. 194
6100 Darmstadt-Eberstadt
Telefon 06151-56057

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 8 Tagen beim Heim-Verlag, Heidelberger Landstr. 194, 6100 Darmstadt 13 wiederrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Abendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.



Abonnement

Kd.-Nr.:

Bitte senden Sie mir das ATARI PD-Journal ab der nächsten erreichbaren Ausgabe für mindestens 1 Jahr (11 Hefte) zum ermäßigten Preis von jährlich DM 50,– frei Haus (Ausland: Nur gegen Scheckvoreinsendung von DM 70,– bei Normalpostversand oder DM 100,– bei Luftpost). Der Bezugszeitraum verlängert sich nur dann um ein Jahr, wenn nicht 6 Wochen vor Ablauf des Abonnements gekündigt wird.

Geschenk- bzw. Lieferadresse:

Vorname

Name

Straße / Nr.

Land / PLZ / Ort

Datum Unterschrift

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen:

☐ Bequem und bargeldlos durch Bankeinzug

Konto-Nr. Bankleitzahl

Beauftragtes Institut Ort

☐ Ein Verrechnungsscheck über DM______ liegt bei

☐ Vorauskasse per Zahlung auf unser Postscheckkonto Ffm. (BLZ 500 100 60) Nr. 149 823-605

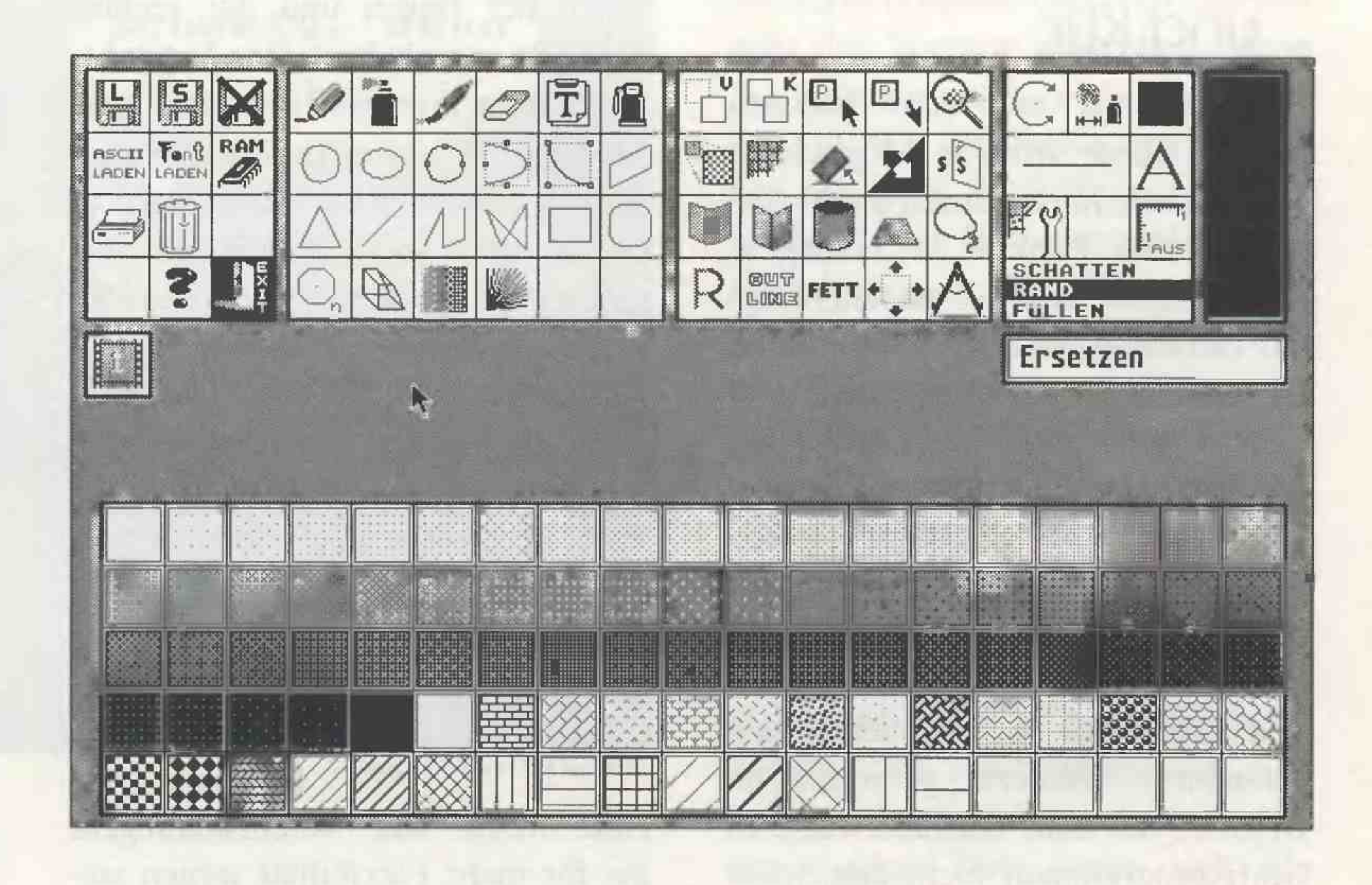
Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 8 Tagen beim Heim Verlag, Heidelberger Landstraße 194, widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum 2. Unterschrift

HAPPY PAINT

Mit diesem Programm wird jeder glücklich

Es gibt wohl kaum einen Bereich auf dem Public-Domain-Markt des Atari ST, der so gut bedient wird wie der Grafikbereich. Mit 'gut bedient' möchte ich gleichzeitig die These vertreten, daß die Qualität dieser Programme ein erstaunlich hohes Niveau besitzt. Auch Happy Paint macht da sicherlich keine Ausnahme.



Konzept

Bei der großen Menge der Funktionen, die im allgemeinen innerhalb eines Grafikprogrammes erwartet werden, ist es immer ein Problem gewesen, die Funktionen und das Bild so darzustellen, daß ein erträglicher Kompromiß zwischen Funktionsüberblick und Bilddarstellung zustandekommt. Der Autor hat sich für eine Zweiseitendarstellung entschieden, das heißt, die Funktionen nehmen eine separate Seite ein, und in die Grafikseite gelangt man nur, wenn man eine der Funktionen vorher angewählt hat.

Es stehen maximal fünf Bildseiten zur Verfügung. Der Funktionsbildschirm ist quasi in eine Reihe von Funktionsblöcken untergliedert. Die untere Hälfte des Bildschirms wird von den insgesamt 76 fest vorgegebenen Füllmustern eingenommen. Alle Funktionen werden durch Icons symbolisiert, Pull-Down-Menüs gibt es nicht. Die Wahl der fünf Bildschirme geschieht durch Klick auf ein separates 'Zahlenicon'.

Hinein und heraus

Neben den üblichen Bildformaten benutzt das Programm auch ein eigenes Packformat. Geladen und erkannt wird automatisch, beim Abspeichern kann zwischen den Formaten ausgewählt werden. Neben dem Laden und Speichern kompletter Bildschirmseiten erlaubt Happy Paint auch das Ablegen und Einladen von Bildschirmteilen – den Objekten, die mittels eines aufziehbaren Rechtecks selektiert werden.

Sehr schön ist die Möglichkeit, ASCII-Text zu laden. Per Mausklick wird die Position bestimmt, ab der der Text in das Bild geschrieben werden soll. Obwohl der Text komplett eingeladen wird, findet kein Seitenumbruch auf die folgende Seite statt.

Will man direkt ins Bild schreiben, so muß man sich nicht nur mit dem System-Font zufriedengeben. Fonts lassen sich nachladen; es sind allerdings nur zwei Fonts auf der Diskette beigelegt. Aber was heißt das schon, da man, dank eines beiliegenden Fontkonvertierers, die nahezu unendliche Vielfalt der Signum-Zeichensätze zur Verfügung hat.

Ausdrucken lassen sich Bilder mit 9 oder 24 Nadeln im Hoch- oder Querformat. Die Druckqualität kann

durch Wahl eines Mehrfachdrucks (maximal 3-fach) erhöht werden.

Pflicht ...

Hier eine Aufzählung von 'gewöhnlichen' Funktionen, die nicht weiter diskutiert werden müssen: Freies Zeichnen mit Bleistift und Pinsel, Spraydose, Radiergummi (Größe wählbar), Füllen von Flächen, Kreise, Ellipsen, Linien, Polygone (geschlossen und offen), Rechtecke (ekkig und abgerundet). Texte können unter Beachtung der Voreinstellungen eingegeben werden, die später noch zu besprechen sind.

... und Kür

Als durchaus aus dem Rahmen fallend würde ich die Möglichkeit einschätzen, Kreise durch die Vorgabe von drei Punkten zu erzeugen. Noch ungewöhnlicher ist allerdings das Hervorbringen von Parabel- und Hyberbel-Ästen. Die Parabel geht hierbei durch zwei Ecken und die gegenüberliegende Mitte eines zu definierenden Rechtecks, die Hyperbel durch die diagonalen Ecken eines solchen. Durch Anklicken der Definitionspunkte des Rechtecks läßt sich die Lage der Linienobjekte verändern. Weitere geometrische Objekte, die man normalerweise in Grafikprogrammen nicht angeboten bekommt, sind die Raute, das Dreieck und das N-Eck.

3D-Objekte

Recht einfach funktioniert das 'Aufziehen' dreidimensionaler Körper. Nach Zeichnen einer beliebig gestalteten Grundfläche – das kann auch ein Polygon sein –, kann man eine auf der ersten liegende zweite Fläche abziehen. Die Verbindungen der Ecken der beiden Flächen bleiben erhalten, so daß sofort ein dreidimensionaler Eindruck entsteht.

Blöcke bearbeiten

Ein kompletter Funktionsblock ist dem Bearbeiten schon existierender Zeichenkunst gewidmet. Bildteile können verschoben und kopiert werden. Beim Kopieren läßt sich der Kopierbereich auch mit einer Lassofunktion eingrenzen.

Zum Kopieren von Bildteilen eines Bildes in eines der anderen Bilder läßt sich die Pufferfunktion benutzen. Eine Lupe sorgt dafür, daß auch die Feinarbeit nicht zu kurz kommt. Hierbei wird immer nur die eine Hälfte des Bildes auf der linken Seite dargestellt, während die rechte Seite von der vergrößerten Darstellung des Rechtecks eingenommen wird, das im Bild frei verschiebbar den Lupenbereich markiert.

Mit den Cursortasten läßt sich zwischen der linken und der rechten Bildseite umschalten. Der Lupenbereich kann invertiert werden. Diese Möglichkeit gibt es im übrigen auch für das gesamte Bild. Neben der Lupe mit ihrer nicht fixierbaren Vergrößerung gibt es eine Vergrößerungsfunktion, die einen rechteckigen Bildbereich bis zum Faktor 10 'aufblasen' kann. Entsprechend gilt dies für die Verkleinerung. Eine Spiegelung ist vertikal und horizontal möglich. Blöcke können in 10-Grad- Schritten gedreht werden.

Werkzeuge

Eine Reihe von Voreinstellungen, die für mehr Flexibilität sorgen sollen, existieren für die Zeichenfunktionen. So läßt sich der Winkel des Spraydosenstrahls einstellen und dem Spraystrahl das ausgesuchte Füllmuster zuordnen. Der Pinselstrich ist sowohl in der Dicke als auch in der Form veränderbar. Die Linien können bezüglich Liniendikke, Linienart und Linienendungen (Pfeile, rund und eckig) voreingestellt werden. Für Texte gibt es 5 verschiedene Attribute, Größeneinstellungen von 3 bis 26 Pixeln und 4 Schreibrichtungen zum Auswählen. Eine Maßskala kann eingeblendet werden. Eine Bemaßung von Linien ist auch über eine separate Funktion möglich.

Für Kreise und Ellipsen lassen sich beliebige Ausschnitte per Winkelmaß voreinstellen. Für geschlossene geometrische Objekte wie Kreis, Ellipse und Rechteck läßt sich zudem auswählen, ob diese mit dem aktuellen Füllmuster gefüllt werden sollen oder nicht. Nach getätigter Füllmustereinstellung darf man zusätzlich zwischen den Optionen Rand- und Schattenwurf aussuchen. Der Schattenwurf ist schwarz.

Bei allen Aktionen hat man die Wahl, ob das zu setzende Objekt oder der Bildbereich den darunterliegenden ersetzen oder die Überdeckung transparent sein soll. Zusätzlich gibt es den Invers-, Transparent- und den XOR-Mechanismus.

Fazit

Happy Paint besitzt eine überzeugende Anzahl von Funktionen. Unter diesen einige exotische, die sicher ihre Liebhaber finden werden.

ep/kuw

Happy Paint V1.2

Auflösung:	s/w	TOS-Versionen: alle
Hardware:	512 KB	
Programmautor:	Alexander Gesinn	
Sprache:	deutsch	

Disk J88

Happy Paint: Ein neuse Zeichenprogramm, mit einigen interessanten Features, so z.B.: editierbare Füllmuster, Signum-Druckerzeichensätze und eine sehr schnelle Lupe. (s/w) **Ortskurvenzeichner:** Das Programm zeichnet Ortskurven von beliebigen, in UPN-Notation eingegebenen, komplexen Funktionen.

GARFIELD

Der berühmte Kater treibt nun sogar im Computer sein Unwesen



Er ist dick, faul und gefräßig: Garfield. Alle Fans des Katers können mit Hilfe des ST jetzt auch eigene Garfield-Comics erstellen. Mit von der Partie sind natürlich auch Jon, Odie, Nermal und die unvermeidliche Lasagne.

Installation

Der Lieferumfang von Garfield ST ist mit 300 KByte sehr umfangreich. Einer Installation auf einer Festplatte steht nichts im Wege, aufgrund der Datenmenge sollten Sie sie auch vornehmen. Alle Dateien können in einem Ordner mit beliebigem Namen irgendwo in den Tiefen der Platte vergraben werden.

Nach dem Start wird zunächst geprüft, ob die vorhandenen Grafiken in den Speicher passen. Ist das nicht der Fall, gelangen Sie sofort ins Hauptmenü. Verfügt Ihr ST über ausreichend Speicherplatz, müssen Sie vorher entscheiden, ob alle Grafiken ins RAM oder später – immer wieder einzeln – geladen werden sollen.

Welchen Garfield hätten's denn gern?

Mit den Buttons im Hauptmenü, die Personen, Tiere und Dinge beschreiben, gelangen Sie jeweils zu einer Grafikauswahl. Hier können Sie ein zu dem gewählten Begriff passendes Bildchen auswählen. Nehmen wir einmal an, Sie haben den Button 'Garfield' angeklickt, dann erscheint einer der fünf im Lieferumfang enthaltenen Kater. Jetzt können Sie sich die verschiedenen Garfields ansehen oder den Vorgang abbrechen. Wenn Sie sich für einen entschieden haben, wählen Sie diesen durch Drükken der Taste 'Return' aus. Um die Grafik in das Bild einzupassen, besteht die Möglichkeit, sie an der vertikalen Achse zu spiegeln, so daß Garfield entweder nach links oder nach rechts schaut.

Danach klebt der Kater an der Maus und läßt sich frei auf dem Bildschirm positionieren. Mit der linken Maustaste wird er plaziert, und das Programm kehrt in das Hauptmenü zurück. Das Positionieren läßt sich leider nicht rückgängig machen. Mit der rechten Taste lassen sich alle Funktionen vorzeitig abbrechen.

Ein Comic ohne Text wäre natürlich gar nichts. Deshalb bietet Garfield ST die Möglichkeit, Text in einer beliebigen Farbe und Größe sowie in einem beliebigen Textstil in das Bild einzufügen. Nach einem Klick auf den entsprechenden Button werden alle Varianten angezeigt, durch einen weiteren jeweils eine Auswahl getroffen.

Sie können nun eine beliebige Textzeile eingeben, die durch 'Return' beendet wird und sich daraufhin positionieren läßt. Für mehrere Zeilen muß die Funktion mehrmals aufgerufen werden. Da die Textmengen bei Comics im allgemeinen nicht sehr groß sind, ist gegen diese Methode nichts einzuwenden.

Sprechblasen

Der Button 'Sprechblase' funktioniert zunächst wie jede andere Grafikauswahl. Nach dem Spiegeln können jedoch noch die schon erwähnten Textparameter verändert werden. Nachdem Sie eine Zeile eingegeben haben, müssen Sie diese mit der Maus an die gewünschte Position schieben. Befindet sie sich außerhalb der Sprechblase, besteht später keine Möglichkeit mehr, den Text in das Bild zu übernehmen. Mit dem drücken der Return-Taste (!) wird der Text plaziert, und es erscheint wieder die Abfrage nach einer Änderung der Textparameter für die nächste Zeile.

Leider gibt es zwei unterschiedliche Arten, um Text zu positionieren. Zum einen die eben beschriebene und zum anderen die zur Eingabe eines einzelnen Textes. Hier hätte der Autor auf mehr Kontinuität in der Bedienung achten müssen.

Haben Sie genug Text in der Sprechblase plaziert, können Sie mit der rechten Maustaste zum Positionieren umschalten. Dies läuft wieder wie oben beschrieben ab. Wenn Sie die Taste jedoch zu lange drücken, fallen Sie gleich bis zum Hauptmenü durch, da mit ihr auch das Positionieren abgebrochen wird. Das ist recht ärgerlich, da das 'Entprellen' der Maus nicht schwer zu programmieren ist.

Background

Um die Comics nicht auf einem grauen Hintergrund erscheinen zu lassen, besteht die Möglichkeit, Bilder im Degas-Format einzulesen. Dies muß natürlich als erster Schritt geschehen, da sonst schon vorhandene Grafiken überschrieben werden. Bei den Hintergrund-Bildern sollte ein Punkt unbedingt beachtet werden: Sie müssen die Farbpalette verwenden, die auch Garfield ST benutzt. Sonst haben Sie zwar ein schönes Bild, aber einen grünen Garfield!

Die Farbpalette befindet sich in der Datei 'GARFIELD.FAI'. Sollte Ihr Malprogramm dieses Dateiformat lesen, haben Sie reines Glück gehabt. Der Programmierer von Garfield ST gibt zur Verwendung von Malprogrammen eine persönliche Empfehlung: das PD-Programm Van Gogh. Dies ist nicht weiter verwunderlich, da er bei der Erstellung von Van Gogh mitgewirkt hat. Näheres zu diesem Malprogramm finden Sie in [1].

Fertige Bilder lassen sich ausdrucken und im Degas-Format abspeichern. Wenn Ihr Malprogramm keine Möglichkeit zum Nachladen von Farbpaletten bietet, können Sie direkt nach dem Start den leeren Bildschirm abspeichern. Diese Datei enthält dann die nötigen Farbinformationen.

Sound

Zur Sounduntermalung besteht die Möglichkeit, Dateien des Musikprogramms Musix-32 zu laden. Während Sie sich ein Bild ansehen oder ausdrucken, spielt der ST die entsprechende Melodie. Ein Beispiel hierzu liegt dem Programm bei.

Druckeransteuerung

Die Anpassung Ihres Druckers nehmen Sie mit dem entsprechenden Button vor. Es bieten sich die gleichen Möglichkeiten wie im Control-Accessory von Atari, deshalb soll hier auf eine Erläuterung der Parameter verzichtet werden. Zum Ausdruck wird die Hardcopy-Routine des Betriebssystems benutzt, die Sie auch mit Alternate-Help aufrufen können.

Kritik

Was das Programm unbedingt benötigt, ist eine Anleitung. Momentan bietet es knapp zwei Online-Seiten, die sich nur als Hardcopy ausdrukken lassen. Das ist einfach zu wenig! Immerhin wird an einer Stelle kurz erwähnt, wie sich zusätzliche Grafiken einbinden lassen!

Nach dem Verlassen von Garfield ST finden sich übrigens in allen Alertboxen nicht mehr die ST-üblichen Icons, sondern kleine Garfields ...

In der nächsten Version könnten auch einige Warnmeldungen dazukommen. So erscheint zum Beispiel beim Verlassen des Programms oder beim Laden eines Bildes kein Hinweis darauf, ob das aktuelle Bild schon gespeichert wurde.

Fazit

Garfield ST ist ein nettes Programm, das jedoch in der jetzigen Version einige kleine Fehler besitzt. Vielleicht vereinfacht der Autor noch einmal die Bedienung und ergänzt die Palette der mitgelieferten Grafiken. lk/kuw

[1] Oliver Steinmeier, Van Gogh III, Ein Malprogramm mit Animations- und 3D-Teil, PD Journal 10/90, S. 53f

Garfield Construction Set V3.0

Auflösung:	f
Hardware:	512 KB
Programmautor:	Bernhard Rosenkränzer
Sprache:	deutsch
TOS-Versionen:	alle

Disk J37

Chicago: Eine Variation des Nimm-Spiels. (s/w) **Rat Labyrinth:** Ein einfaches, lernendes Programm – oder auch nur ein Spiel. (s/w) **Garfield:** Das einmalige Garfield Construction Set. (f) **Thonatos:** Eine Tron-Variante für zwei mit Joysticks bewaffnete Spieler. (f) **Puzzle:** Wählen Sie ein beliebiges Bild aus und setzen Sie es dann als Puzzle zusammen.

FAMULUS

Luxuriöser Funktionsplotter – nicht nur für Schüler

Famulus ist eine Weiterentwicklung des Programms Plotter, das in der Juni-Ausgabe schon einmal kurz besprochen wurde. Da das Programm in der Zwischenzeit weiterentwickelt wurde, haben wir uns entschlossen, eine Neubesprechung vorzunehmen.

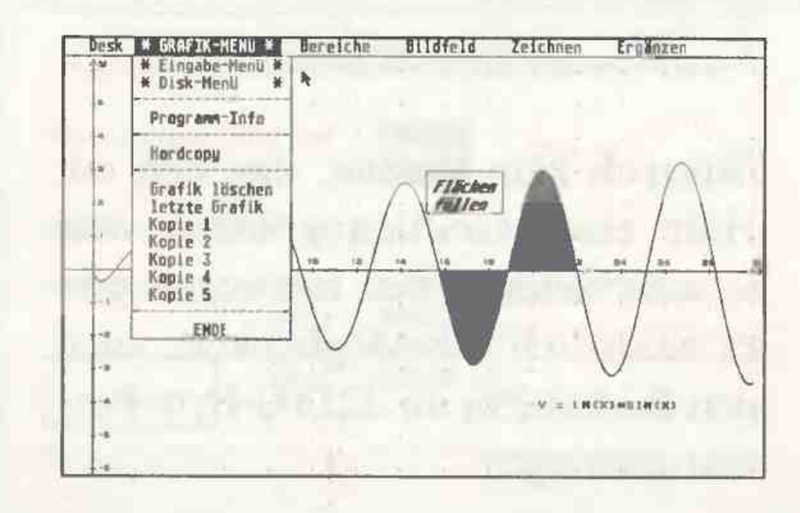
Die zentrale Aufgabe von Famulus ist es, eine oder mehrere Funktionen zu zeichnen. Deutlich sichtbar wird an vielen Stellen der didaktische Anspruch des Autors, das heißt, die Benutzbarkeit des Programms orientiert sich stark an Fragestellungen, wie sie im Unterricht der Schulen des öfteren vorkommen. Somit wendet es sich verstärkt an Schüler, Lehrer und Studenten, die sich mit Fragestellungen der mathematischen Analysis beschäftigen.

Äußerliches

Famulus ist eine GEM-Anwendung, die nur in der hohen Auflösung des ST lauffähig ist. Beim Start kommt man in das sogenannte 'Eingabe-Menü'. Von hier aus kann weiter in das Grafik-Menü und das Disk-Menü verzweigt werden, wobei alle Accessories ansprechbar bleiben.

Objekte

Hauptdarsteller in diesem Stück sind Funktionen. Es können bis zu 5 Funktionsterme eingegeben und angesprochen werden. Die Eingabe erfolgt als String, und die maximal



zulässige Länge beträgt 120 Zeichen, wobei die Länge durch Einfügen von Makros 'aufgeblasen' werden kann. Der – reelle – Zahlenbereich ist auf die Werte zwischen 1E-19 und 1E+19 beschränkt. Multiplikationsoperatoren können bei der Eingabe weggelassen werden, und Dezimalkommas werden automatisch erkannt und umgewandelt.

Innerhalb der Terme kann man Konstanten und Parameter einbringen, deren Namen komfortable 12 Buchstaben lang sein können. Konstanten beziehen sich immer auf die Gesamtheit der definierten Funktionen (Funktionsgruppe) und müssen vor der Benutzung eindeutig definiert werden, während Parameter nur für die spezielle Funktion Gültigkeit haben, in deren Term sie integriert sind. Da die Graphen der Funktionen, falls nicht anders gewünscht, überlagert werden können, ist hiermit eine hervorragende Methode zur Zeichnung von Funktionsscharen gegeben. In jedem Funktionsterm dürfen von jedem Typ bis zu 30 verschiedene Konstante und Parameter vorkommen. Famulus verfügt über 26 Standardfunktionen.

Makros

Möchte man sich außerhalb der vorgegebenen Standardfunktionen selbst Funktionen definieren, die im Term anderer Funktionen vorkommen, so kann man sich sogenannte Makros ersinnen.

Da die Makros ebenso wie Funktionsterme und Konstanten separat abgespeichert werden können, kann man sich Makrobibliotheken häufig benutzter Funktionen aufbauen. In Makros können wiederum andere Makros oder Funktionen auftreten. Ebenso wie die Funktionen sind Makros jederzeit editierbar und veränderbar.

Voreinstellungen

Der Definitions- und der Wertebereich sind einstellbar. Möchte man nur eine Funktion zeichnen lassen, so besteht auch die Möglichkeit, die Option der Y-Automatik zu benutzen. Die Skalierung kann auch logarithmisch gewählt werden. Dies gilt entweder für eine oder für beide Achsen. Die Rasterung verbleibt allerdings äquidistant. Es kann des öfteren auftreten, daß man Funktionen plottet, die z.B. Polstellen haben. In diesem Fall bricht die Berechnung normalerweise mit einer Fehlermeldung ab. Stellt man allerdings die Option 'Fehler ignorieren' ein, so wird der gesamte Zeichenbereich trotz eventuell auftretender Fehler gezeichnet – dies kann trotzdem zu guten Zeichenergebnissen führen.

Die Größe des Zeichenbereichs kann auf den ganzen Bildschirm ausgedehnt, quadratisch zentriert oder frei mit Gummibandeingabe erfolgen. Auch die direkte Eingabe von Bildschirmkoordinaten ist gestattet. Die einzelnen Koordinatensysteme werden mit oder ohne Rahmen, mit Strich-, Punkt- oder Kreuzraster sowie beschriftet und unbeschriftet angeboten. Die Achsenbezeichnungen sind auf Wunsch editierbar.

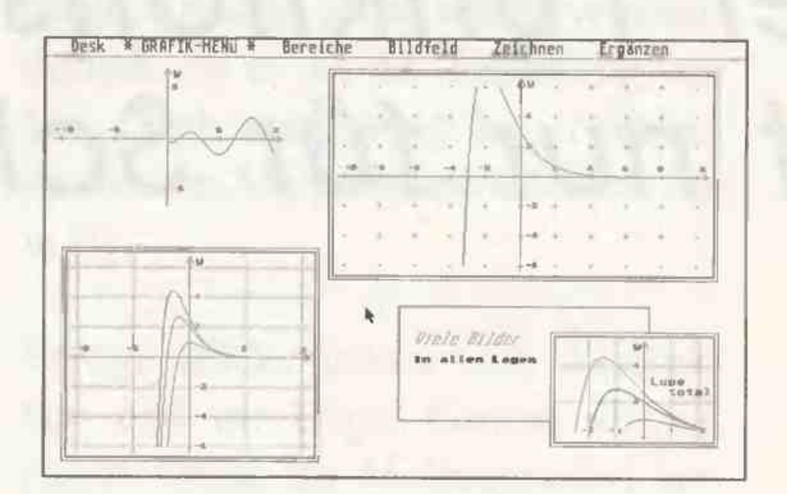
Plot it

Das Zeichnen geht ganz einfach. Man wählt zunächst die darzustellende Funktion, und der Graph wird mit den gewünschten Voreinstellungen geplottet. Sind im Term Parameter enthalten, so wird man aufgefordert, diese zu definieren. Jede weitere Kurve (neue Funktion oder gleiche mit verändertem Parameter) wird in die vorhandene Grafik hineingezeichnet.

Ein neues Koordinatensystem erhält man durch Änderung einer Voreinstellung oder durch die Wahl des Punktes 'Koordinatensystem', der ein leeres System zeichnet und die Einstellungen beläßt. Die Option 'Bild löschen' ist radikaler, da auch die Einstellungen auf die Default-Werte zurückgestellt werden.

Will man die Graphen mit veränderten Einstellungen erhalten, so ist dies ebenfalls möglich. Eine per Gummiband aufziehbare Lupe gestattet nahezu beliebige Vergrößerungen der sich im Koordinatensystem befindenden Graphen. Ist eine Y-Automatik eingestellt, so bleibt die durch die Lupe Begrenzung in y-Richtung wirkungslos.

Eine sehr nützliche Option ist die freie Wahl eines Teilbereichs. Hat man diesen Punkt gewählt, so erfragt das Programm immer zuerst den x-Bereich, in dem der Graph verwirklicht werden soll. Hiermit lassen sich recht einfach abschnittweise definierte Funktionen realisieren. Grafiken lassen sich mit allen Parametern abspeichern. Dies ist



natürlich kein Format, das sich mit Hilfe eines Grafikprogramms weiterverarbeiten ließe. Deswegen gibt es zusätzlich die Möglichkeit, auch den Bildschirm im 32.000-Byte-Format abzulegen.

Beiwerk

In einem speziellen Menü sind eine Reihe von Funktionen untergebracht, die der optimierten Darstellung und didaktischen Aufbereitung dienen. Ein kleines Fadenkreuz erlaubt das Ablesen von Punkten und damit eine relativ genaue graphische Bestimmung von Nullstellen, Schnittpunkten und allgemeinen Funktionswerten. Man kann die aufgefundenen Punkte zur Hervorhebung mit einem Sternchen versehen. Flächen können mit 6 verschiedenen Mustern gefüllt werden. Ein weiteres Zeichenelement ist der Radiergummi.

Außerdem bietet Famulus einen Minimaleditor, mit dem man mehrzeilige Texte erstellen kann. Die Texte sind frei positionierbar, können mit diversen Attributen versehen und in 90 Grad-Schritten gedreht werden. Leider ist der Zugriff auf die gesamte Zeichenpalette, wie zum Beispiel die griechischen Buchstaben, nicht möglich. Mittels des Menüpunkts 'Gleichungen' lassen sich die Funktionsgleichungen anzeigen und in die Grafik frei positionierbar einsetzen.

Steht genügend Arbeitsspeicher zur Verfügung, so können bis zu 5 Grafiken samt Definitionsgrundlage im Speicher abgelegt werden. Die Option 'letztes Bild' erlaubt immer das Zurückholen der letzten Grafik. Famulus enthält eine einfache Hardcopy-Routine, die die Eingabe einer eigenen Überschrift erlaubt. Der Autor ist zu Recht der Ansicht, daß es leistungsfähigere Grafik- und Hardcopy-Programme gibt, die den Ausdruck besser können. An Dateioperationen sind das Formatieren von Disketten sowie das Einrichten und Löschen von Ordnern und Dateien vorgesehen.

Fazit

Insgesamt ein anspruchsvolles Programm, das insbesondere in der Schule viele Freunde finden wird.
ep/kuw

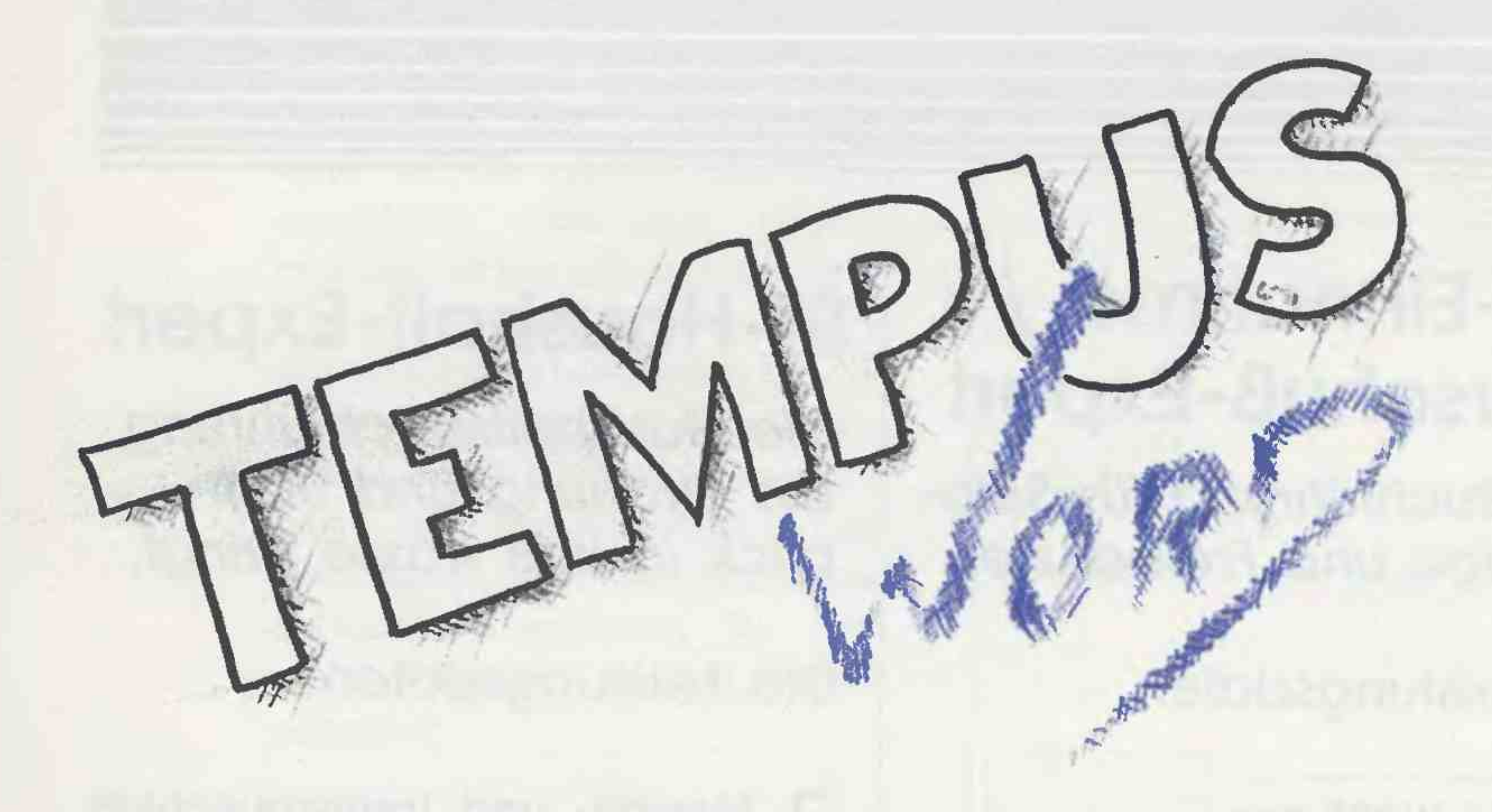
Famulus 3.03

Auflösung:	s/w	TOS-Versionen: alle
Hardware:	512 KB	
Programmautor:	Max-Ulrich Farber	
Sprache:	deutsch	

Disk J125

Famulus: Darstellung reeller Funktionen auf dem Monochrommonitor, wobei die zu zeichnenden Funktionen einfach als String eingegeben werden. Eine Makrofunktion erleichtert die Eingabe. (s/w) **The Beauty of Binomials:** Grafische Umsetzung stochastischer Modelle. (s/w) **Taplo:** Hilfsmittel zur Auswertung von eindimensionalen Meßreihen. (s/w) **Parabel:** Ein einfacher Plotter für Funktionen bis 5. Grades. (s/w)

8



4. Folge

Ein Kurs für Ein- und Umsteiger

Diesmal geht es in unserem Tempus Word-Kurs um das Erstellen von Inhaltsverzeichnis und Index.

Wer einen größeren Text, eine wissenschaftliche Abhandlung oder gar ein Buch schreiben will oder muß, wird um eine Gliederung seines Textes nicht herumkommen. Oft sind neben den Überschriften auch noch ein Index zum Nachschlagen von Stichwörtern und Fußnoten für Anmerkungen erforderlich. Dies alles von Hand zu machen, ist zwar möglich, aber sehr zeitaufwendig, fehleranfällig und unangenehm. Daher stellen moderne Textverarbeitungen Funktionen zur Verfügung, die diese Aufgaben mehr oder weniger gut verrichten. Bei Tempus-Word, das ja von seinen Autoren hohe Ansprüche in die Wiege gelegt bekam, ist der Standard besonders hoch.

Inhaltsverzeichnis

Zunächst möchten wir auf das Erstellen des Inhaltsverzeichnisses eingehen. Dieses besteht bekanntlich aus den mit Seitennummern versehenen Überschriften der einzelnen Textabschnitte. Jede Überschrift hat dabei normalerweise eine Nummer, die einem der gebräuchlichen Schemata entspricht.

Die Überschriften werden von Tempus-Word als einzelne Absätze behandelt, deren Parameter daher im Dialogfeld für das Absatz-Layout festgelegt werden müssen, das man mit Alternate-A oder über den Menüpunkt 'Text/Absatz-Format/bearbeiten' aufruft.

Um eine Überschrift zu definieren, sucht man sich einen freien Eintrag in dem Feld rechts, wo die Kürzel der Absatz-Formate zu finden sind, und trägt beispielsweise 'ttl0' für 'Titel, Ebene 0' ein. Für die Überschrift kann man, wie für jeden anderen Absatz auch, eine Schriftart sowie alle Stilmittel wählen. Außerdem muß man aber auch den Knopf mit der Bezeichnung 'Text 0' anklikken. Daraufhin öffnet sich ein zweites, ebenfalls sehr umfangreiches Dialogfeld.

Da eine Überschrift erstellt werden soll, muß man den entsprechenden Knopf aktivieren. Die Hierarchie-Ebene muß ebenfalls gewählt werden. Dabei hat die 0 eine besondere Bedeutung, denn Ebene 0 ist die Kapitelebene, über die der Kapitelumbruch gesteuert werden kann.

Die Wahl des Numerierungs-Systems ist auch nicht ganz unwichtig. Es stehen die fünf gebräuchlichsten Varianten zur Verfügung. Neben Ziffern kann man auch mit Klein- und Großbuchstaben sowie klein-und großgeschriebenen römischen Zahlen arbeiten. Leider kann man die Systeme nicht mischen, eine Numerierung in der Art 'I-iv-3'

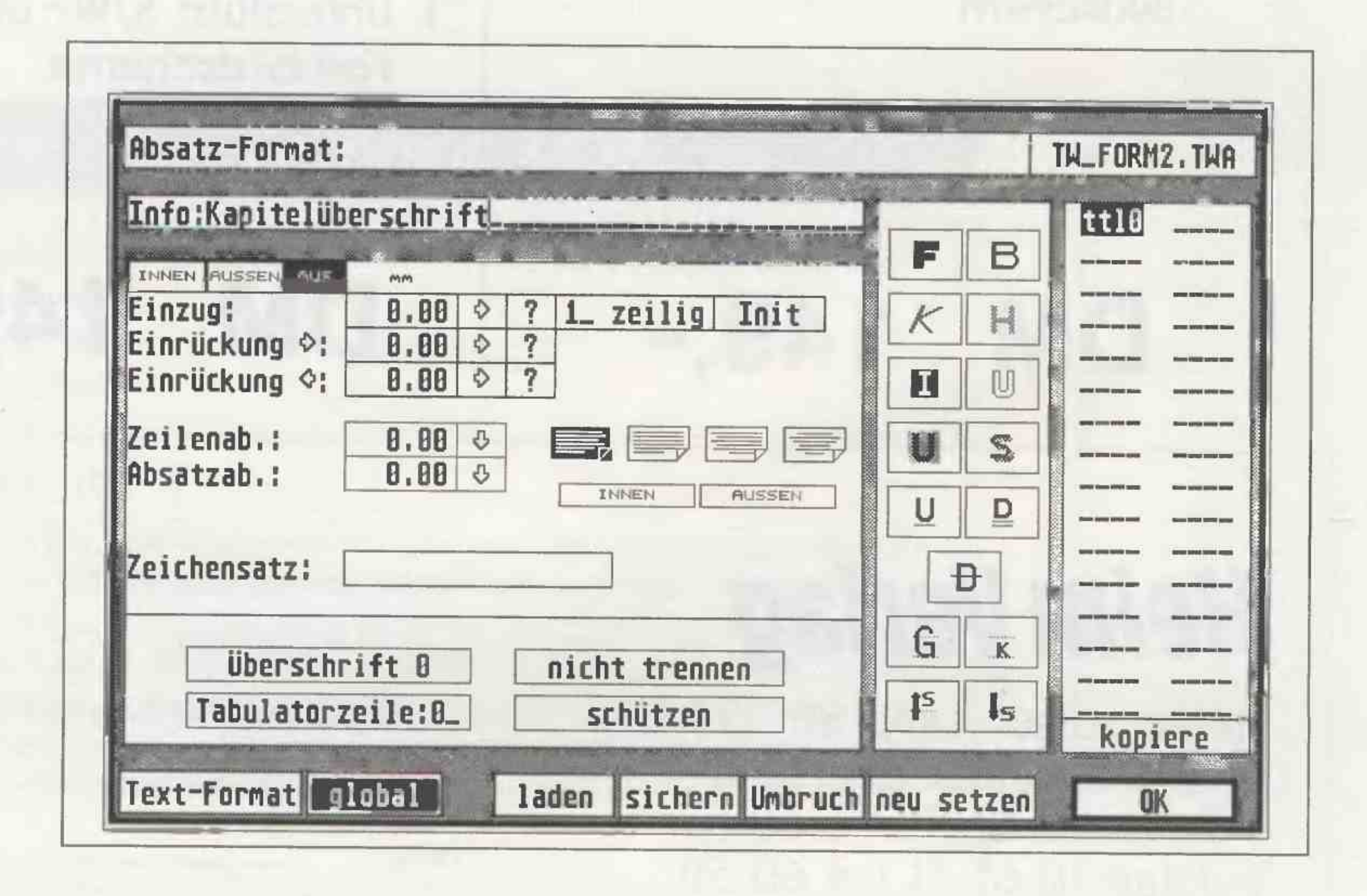


Abb. 1: Index-Menü von Tempus-Word

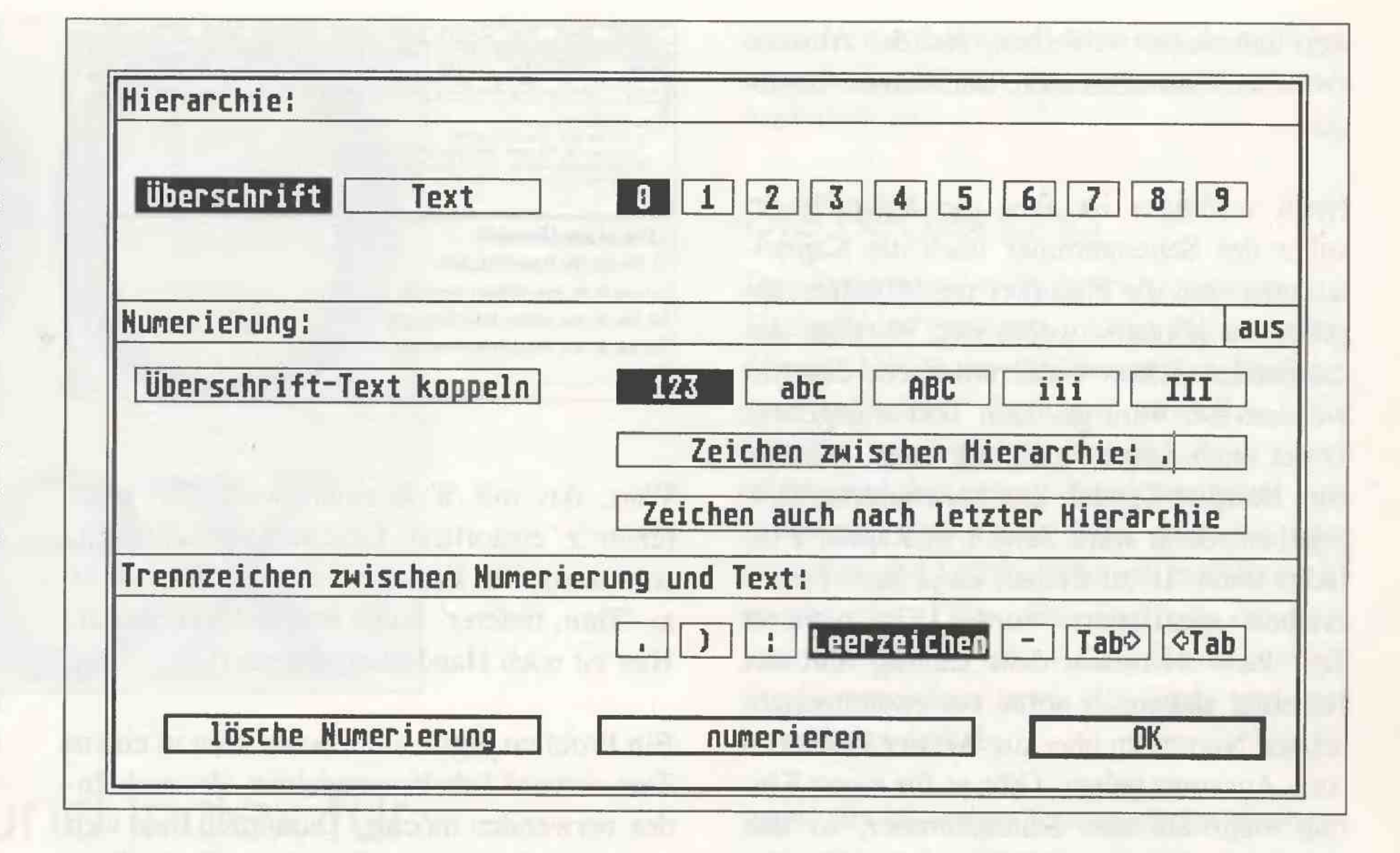
ist nicht möglich und wohl auch nicht unbedingt sinnvoll.

Das Trennzeichen zwischen den Hierarchie-Ebenen ist frei wählbar, man muß nicht unbedingt den Punkt nehmen, sondern kann auch auf einen Quer- oder Schrägstrich wechseln. Ob das Trennzeichen auch nach der letzten Angabe wiederholt werden soll, ist ebenfalls Sache des Anwenders. Durch Anwahl des Knopfes 'Überschrift-Text koppeln' wird Tempus-Word dazu veranlaßt, die Seitennumerierung bei jedem Kapitel von vorne zu beginnen.

Die Trennzeichen zwischen der Numerierung und der eigentlichen Überschrift können, allerdings nur in vorgegebenen Grenzen, gleichfalls angegeben werden. Dabei sind beliebige Kombinationen erlaubt. Die Angaben werden von links nach rechts ausgewertet und dargestellt.

Nach so vielen Erklärungen zum Absatz-Layout für Überschriften sollten wir vielleicht auch noch kurz erwähnen, wie man sie denn nun eigentlich einsetzt. Ist das Format erst einmal gewählt, so ist der Rest ein Kinderspiel. Man positioniert den Cursor einfach auf der Zeile, in der die Überschrift steht. Diese darf nicht numeriert sein! Dann wählt man das Absatz-Format für die gewünschte Hierarchie-Ebene. Die Numerierung kann man nun entweder direkt in der Dialogbox für die Hierarchien oder mit der globalen Umbruch-Kontrolle vornehmen.

Das Erstellen des Inhaltsverzeichnisses ist ebenfalls sehr einfach. Man wählt den Menüpunkt 'Text/Inhalt', und es erscheint ein weiteres Dialogfeld. Dort kann man die Seiten, für die das Inhaltsverzeichnis erstellt werden soll, deren Position und einiges mehr einstellen. So läßt sich der Einrückungsfaktor für die Hierarchie-Ebenen entweder absolut in der gewählten Maßeinheit oder aber mittels Tabulator bestimmen. Was man nicht angeben kann, ist ein Offset für die Kapitel-Numerierung; diese beginnt immer bei 1. Die Trennzeichen zwischen Eintrag und Seitennummer sind hingegen einstellbar, obwohl man wahrscheinlich zumeist den rechtsbündigen Tabulator beibehalten wird. Klickt man den Knopf bei '(un)gerades Seitenverhältnis beachten' an, dann überwacht Tempus-Word die Länge des Inhaltsverzeichnisses und sorgt durch Einfügen von Leerseiten gegebenenfalls dafür, das Kapitel immer auf rechten oder linken Seite beginnen, je nachdem, was der Anwender eingestellt hat. Daß die Länge des Inhaltsverzeichnisses selbst bei dessen Erstellung berücksichtigt wird, versteht sich von selbst.



Erstellen eines Index

Um einen Index zu erstellen, braucht man vor allem Einträge. Diese können aus einzelnen Wörtern, aber auch aus ganzen Abschnitten bestehen. Daher werden sie in Tempus-Word nicht aus Absätzen gewonnen, sondern aus markierten Textblöcken. Um diese in den Index zu übernehmen, kann man entweder den Menüpunkt 'Text/Index/markieren' anklicken, oder aber man drückt Ctrl-I. Der Block wird dann mit einer speziellen Markierung versehen, sofern das Häkchen vor dem Menüpunkt 'Text/Index/Indexmarken' dies zuläßt.

Möchte man einzelne Wörter aufnehmen, dann erweist sich die Möglichkeit, diese per Doppelklick mit der Maus zu markieren, als äußerst praktisch.

Das Erstellen des Indexverzeichnisses wird über den Menüpunkt 'Text/Index/Verzeichnis' ausgelöst. Auch hier gibt es ein Dialogfeld, das zum Teil ähnliche Funktionen bietet, wie das zuvor beim Erstellen des Inhaltsverzeichnis gesehene. Auch hier kann man wieder den Arbeitsbereich und einen Seitenoffset angeben, nicht jedoch die Position des Index, der immer am Textende erstellt wird. Ferner lassen sich die Anzahl der Vorlaufzeilen, die am oberen Rand der er-



sten Indexseite freibleiben, und der Abstand zwischen den einzelnen Buchstaben festlegen.

Noch wichtiger ist aber die Möglichkeit, außer der Seitennummer noch die Kapitelnummer und die Nummer des Absatzes angeben zu können, wobei der Wortlaut des trennenden Textes wiederum Sache des Anwenders ist. Wird gar kein Text angegeben, findet auch keine Trennung statt! Würden zum Beispiel Kapitel- und Seitenummer ausgegeben, dann wäre Seite 1 in Kapitel 1 im Index unter '11' zu finden, da ja kein Trennzeichen spezifiziert wurde. Ein weiterer Text kann zwischen dem Eintrag und der Nummer stehen, er sollte bei zusammengesetzten Nummern über die Art der Numerierung Auskunft geben. Gibt es für einen Eintrag mehr als eine Seitennummer, so läßt sich auch für diesen Fall ein die Einträge trennender Text angeben.

Selbstverständlich werden alle Einträge sortiert ausgegeben, allerdings nicht alphabetisch sortiert, sondern nach ASCII. Ein

1 Dies ist eine Überschrift
1.1 Das ist eine Unter-Überschrift
1.1.1 Das ist die erste Sub-Unter-Überschrift
1.2 Das ist eine weitere Unter-Überschrift
1.2.1 Das ist noch eine Sub-Unter-Überschrift

Wort, das mit 'ä' beginnt, wird also noch hinter 'z' einsortiert. Eine automatische Umsortierung bei Einträgen wie 'tieferer Sinn' zu 'Sinn, tieferer' findet ebenfalls nicht statt. Hier ist noch Handarbeit gefordert.

Ein Problem ergibt sich, wenn man in einem Text sowohl Inhaltsverzeichnis als auch Index verwenden möchte. Dann muß man sich sein Vorgehen genau überlegen. Sinnvoll ist es, auf der letzten Seite einen Kapiteleintrag 'Index', oder wie immer man ihn nennen möchte, zu machen und dann das Inhaltsverzeichnis zu erstellen. Danach macht man den Index. Nun löscht man die eingefügte Überschrift und setzt sie stattdessen auf die Index-Seite. Nun stimmt fast alles, und es muß nur noch die Seitennummer für den Index im Inhaltsverzeichnis manuell geändert werden. Ginge man andersherum vor, dann würden sich durch das Inhaltsverzeichnis die Seitennummern gegenüber dem Index verschieben, was sicher nicht im Sinne des Erfinders ist.

Schluß

Eigentlich sollten in dieser Folge des Kurses auch noch die Fußnoten behandelt werden, aber wie Sie sehen können, ist auch so der übliche Rahmen schon erreicht. Daher werden die Fußnoten in der nächsten Folge an die Reihe kommen.

ks/kuw



Inhaltsverzeichnis und Index für Signum automatisch erstellt

Signum 2 hat mittlerweile schon einige Jahre auf dem Buckel. Daher muß man auf etliche der von den neueren Textverarbeitungen gewohnten Funktionen verzichten. Mit Hilfe eines Zusatzprogrammes mit dem Namen SDO-Index kann man nun aber zumindest die automatische Generierung von Index und Inhaltsverzeichnis 'nachrüsten'.

Wer ein größeres Dokument, etwa ein Buch, mit Signum 2 erstellt, ist darauf angewiesen, das Inhaltsverzeichnis von Hand zu erstellen. Noch weit mehr Arbeit macht die Zusammenstellung eines Stichwortverzeichnisses (Index), denn dazu muß man im fertigen Dokument passende Wörter suchen und zusammen mit der Seitennummer des Auftretens in eine Datei eingeben. Anschließend ist diese noch in Signum zu importieren und zu setzen.

Ein Großteil der Arbeit wird durch SDO-Index erledigt. Dieses Programm erzeugt aus einer Signum 2 Datei einen Index, ein Inhaltsverzeichnis und ein Namensverzeichnis. Natürlich ist es dazu nicht von sich aus in der Lage, denn es muß schon wissen, was wohin gehört.

Genialer Trick

Die Markierung von Wörtern und ganzen Absätzen für die drei genannten Verzeichnisse werden bereits bei der Texteingabe gemacht. Zu diesem Zweck hat sich der Programmautor eines geschickten Tricks bedient. Zu SDO-Index liefert er einen eigenen Zeichensatz mit, der die Symbole für die Markierung enthält.

So gibt es jeweils ein Start- und ein Endesymbol, mit deren Hilfe der ganze dazwischenliegende Bereich übernommen wird, sowie eines zum Markieren genau eines Wortes. Dabei werden sogar Trennungen richtig berücksichtigt!

Diener zweier Herrn

Bei Namen, die im Text ja meist in der Form 'Egon Erwin Kisch' auftreten, aber im Index unter 'Kisch, Egon Erwin' erscheinen sollen, gibt es zwei Möglichkeiten. Zum einen ist SDO-Index in der Lage, die Umsortierung selbständig vorzunehmen, wobei sogar Titel und Berufsbezeichnungen korrekt behandelt werden, und zum anderen kann man auf Wunsch auch die Reihenfolge unverändert lassen, was manchmal auch erforderlich ist.

Die Bedienung

Das Programm wird über Alertboxen und Dialogfelder gesteuert und ist leicht zu bedienen. Man kann für die meisten Funktionen zahlreiche Optionen einstellen. Ein Wunder an Geschwindigkeit ist es zwar nicht, und bei einem hundertseitigen Text sollte man eine kleine Pause einlegen, aber schneller und komfortabler als von Hand ist es auf alle Fälle. Das Ergebnis des Programmlaufes ist eine ASCII-Datei, die das Inhaltsverzeichnis sowie den Sach- und Personenindex enthält.

Auch das 18-seitige Handbuch ist gelungen und erklärt die Funktionen gut und leicht verständlich. Lediglich bei der ebenfalls automatisierten Rückumwandlung gab es ein Problem. Für diese ist das im Lieferumfang enthaltene Programm IDXIMPRT zuständig. Bei einem Probelauf erzeugte es bedauerlicherweise eine SDO-Datei, die Signum zum Totalabsturz brachte. Die genaue Ursache des Fehlers war nicht ermittelbar.

Fazit

Wer größere Texte mit Signum erstellt und nicht auf ein Inhaltsverzeichnis oder einen Index verzichten möchte, ist mit SDO-Index sehr gut bedient. Daß die Rückumwandlung nicht immer gelingt, ist in Anbetracht der ASCII-Import-Funktion von Signum leicht zu verschmerzen. SDO-Index ist zum günstigen Preis von nur DM 50,- erhältlich.

ost/kuw

Bezugsquelle:
Andreas Pirner Software, Bundesallee 56, 1000 Berlin 31, Tel. 030/8534350

SDO Index

+	−
erstellt Index und Inhaltsverzeichnis sortiert Namen selbsttätig um komfortabel zu bedienen einfach einzusetzen	Rückumwandlung nicht immer korrekt



Teil 2:

In dieser Folge wollen wir Ihnen ein wenig das Rechnen mit Phoenix nahebringen, dessen Beschreibung in der aktuellen Version des Handbuches etwas zu kurz gekommen ist.

Zum Üben wird zunächst eine Datenbank erstellt, die die fünf Felder 'EK', 'Gewinn', 'Nettopreis', 'MwSt' und 'VK' haben soll. Dabei soll EK der Einkaufspreis, MwSt der Mehrwertsteuersatz in Prozent und VK der Verkaufspreis sein. Der Nettopreis ist die Summe aus Einkaufspreis und Gewinn.

Zunächst sollen Eingaben in die drei Felder EK, MwSt und Gewinn gemacht werden. Das Ausrechnen des Netto- und Verkaufspreises bleibt Phoenix überlassen. Da auch hier der Spruch 'von Nichts kommt Nichts' gilt, ist es an der Zeit, eine schematische Rechnung aufzustellen, an der sich das Datenbanksystem orientieren kann. Dies geschieht ganz ähnlich wie in einer Programmiersprache.

Die Rechenliste

Für die Berechnungen stellt Phoenix ein eigenes Pulldown-Menü mit dem naheliegenden Namen 'Rechnen' bereit. Wie bei den Abfragen und Reporten wird mit einer Liste gearbeitet, in diesem Fall mit einer Rechenliste. Mit dem Menüpunkt 'Rechnen/Neu' wird ein Eintrag für die Liste vorbereitet; er präsentiert sich als Fenster mit einem Arbeitsblatt für die Rechnungen.

Es stehen lediglich zwei Popup-Menüs zur Verfügung. Das linke enthält die Namen aller Felder, über die die Datenbank verfügt. Im rechten hingegen finden sich die möglichen Rechenoperationen. Die Angaben müssen aber nicht aus den Menüs stammen, man kann sie auch von Hand über die Tastatur eingeben, was sicher mit ein bißchen Übung schneller geht.

Zunächst soll einmal das Programm den Nettopreis berechnen, wozu der Gewinn lediglich auf den Einkaufspreis addiert werden muß. Das kann man einfach in der Form

Nettopreis = EK + Gewinn;

angeben. Ganz wichtig ist es, immer am Ende einer Formel ein Semikolon mit anzugeben! Ohne dieses meldet Phoenix einen Fehler. Nachdem das Rechenschema, denn um ein solches handelt es sich ja schließlich, eingegeben ist, kann es sofort mit dem Menüpunkt 'Rechnen/Ausführen' verwendet werden. Die Berechnung erfolgt dabei immer für alle Einträge in der aktuellen Datenbank. Sie läßt sich nicht nur direkt ausführen, sondern man kann sie auch zum Zwecke der späteren Wiederverwendung in der Rechenliste speichern. Dies geschieht analog zum Speichern von Reports oder Abfragen.

Bild 1: Beispieldatenbank zum Rechnen

Der Verkaufspreis wird nach der Formel

VK = Nettopreis * (1+MwSt/100);

bestimmt. Auch dafür soll eine eigene Rechnung erstellt werden. Wenn der Nettopreis bereits ermittelt ist, liefert sie das richtige Ergebnis. Was aber, falls die Rechnung für den Nettopreis noch nicht durchgeführt wurde? Für Phoenix ist das kein Problem, denn man kann ohne weiteres mehr als ein Feld in einer Rechnung neu belegen. In diesem Fall wären also die beiden oben genannten Formeln anzugeben.

Selbstverständlich kann man auch konstante Werte zuordnen. Sollte sich, wie es ja für die nächste Zeit geplant ist, die Mehrwertsteuer auf 16 Prozent erhöhen, kann man

durch die einfache Zuweisung

MwSt = 16;

und das Ausführen der Rechnung alle Datensätze ändern.

Rechnungen zuweisen

Bislang sind wir davon ausgegangen, daß Rechnungen explizit ausgelöst werden und alle Felder betreffen. Dies ist beispielsweise bei der Mehrwertsteueränderung auch sicher sinnvoll. Andererseits möchten Sie sich vielleicht mit der Eingabe von Einkaufspreis und Gewinn begnügen und sofort für jeden Datensatz die drei übrigen Felder von Phoenix ergänzt bekommen. Eine solche Funktion ist in der Tat vorgesehen (sonst würden wir sie auch nicht erwähnen).

Ist das Fenster einer Rechnung aktiv, dann kann man mit dem Menüpunkt 'Rechnen/Zuweisen' dafür sorgen, daß diese Rechnung beim Speichern eines Datensatzes automatisch durchgeführt wird. Es kann immer nur eine Rechnung zugewiesen sein; Phoenix nimmt immer die letzte Zuweisung, warnt jedoch nicht, daß damit die vorige Verknüpfung aufgehoben ist. Auch das manuelle Abschalten dieser Automatik ist mit 'Rechnen/Entfernen' möglich.

Rechenfunktionen

Neben den vier Grundrechenarten gibt es noch zahlreiche weitere Rechenfunktionen, die zum größten Teil zum Ermitteln von Zeiten gedacht sind. So kann man alle Zeitfelder in Stunden, Minuten, Sekunden, Mikrosekunden umrechnen. Auch lassen sich aus einem Datum Tag, Monat und Jahr isolieren und so weiter. Eine kurze Beschreibung all dieser Funktionen ist über die Hilfe-Funktion zugänglich.

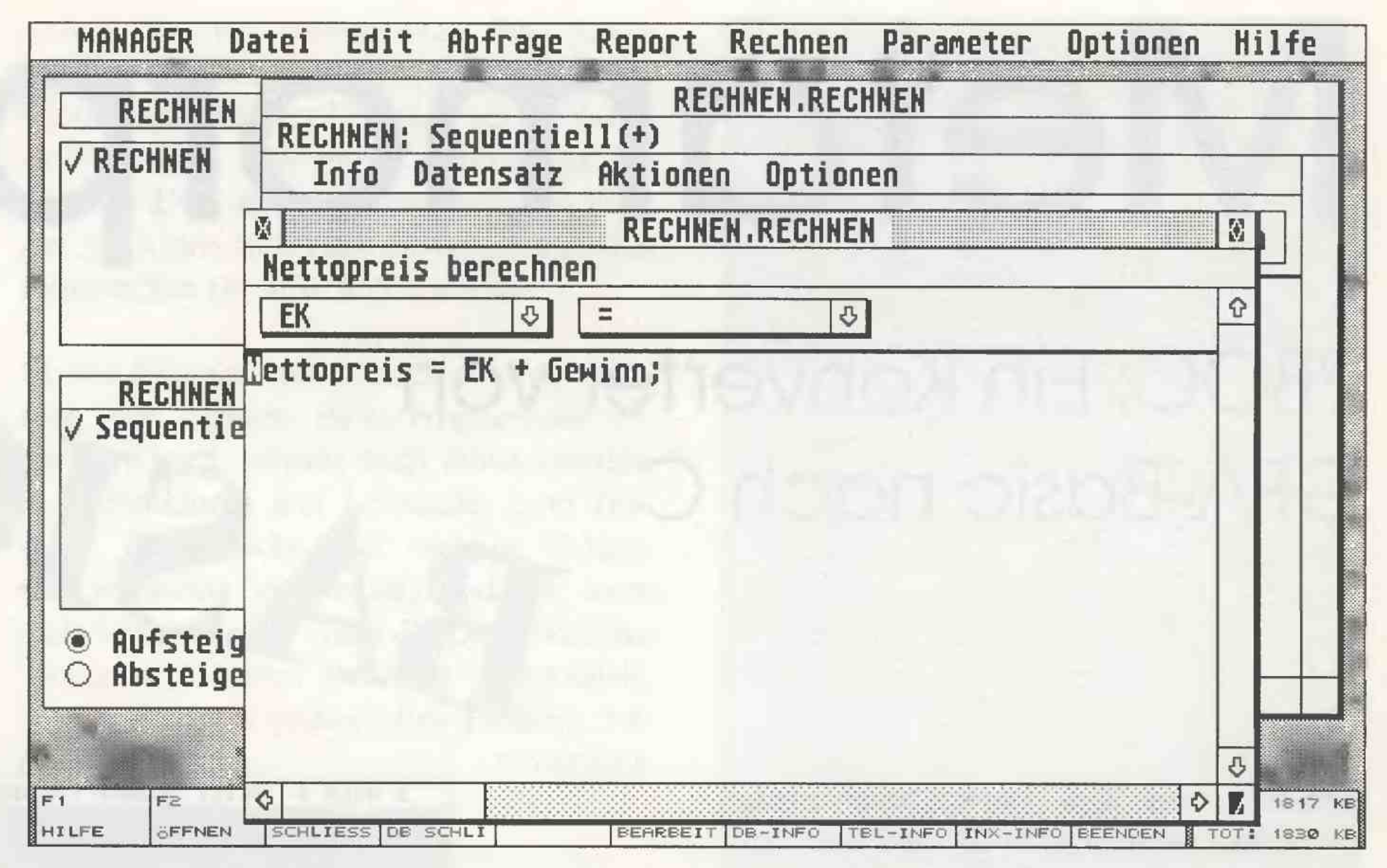


Bild 2: Rechenfeld mit Berechnung des Nettopreises

Besonders zu erwähnen sind die Funktionen FIRST und LAST, die allerdings nur mit Indexfeldern verwendet werden können. Sie liefern den kleinsten beziehungsweise größten Schlüssel zu diesem Feld. Angenommen, EK wäre ein Indexfeld, dann liefert

Gewinn = LAST(EK) – EK;

für jedes Feld eine Gewinnberechnung, die dafür sorgt, daß alle Nettopreise gleich sind. Bei diesen beiden Funktionen ist jedoch Vorsicht geboten, wenn sie in einer rekursiven Berechnung angewandt werden. So liefert, ein Indexfeld namens 'Nummer' vorausgesetzt,

Nummer = LAST(Nummer) + 1;

zwar eine fortlaufende Numerierung (schön praktisch), aber bei jeder Neuberechnung wird eine bestehende Nummer weiter erhöht (schöne Bescherung), so daß die Verwendung für eine automatische Artikelnumerierung nicht möglich ist. Ein Beispiel: Sind 10 Datensätze mit den Nummern 1 bis 10 vorhanden und Sie ändern etwas in Satz 5, dann hat er anschließend eine 11 im Feld 'Nummer', falls die Zuweisung der Rechnung aktiv war. Führen Sie die Rechnung hingegen explizit aus, dann werden bei allen Datensätzen neue Werte in 'Nummer' eingetragen. Leider fehlt bei der Berechnung die Möglichkeit, bereits belegte Felder auszuklammern.

Obwohl man mit rekursiven Rechnungen und der Verwendung von FIRST und LAST ein bißchen vorsichtig sein sollte, ist die Möglichkeit zum Rechnen eine sehr wichtige Ergänzung der Datenbank. Vielleicht werden in späteren Versionen weitere Rechnungsfunktionen und auch eine Abfrage auf leere und nichtleere Felder eingebaut.

ks/kuw

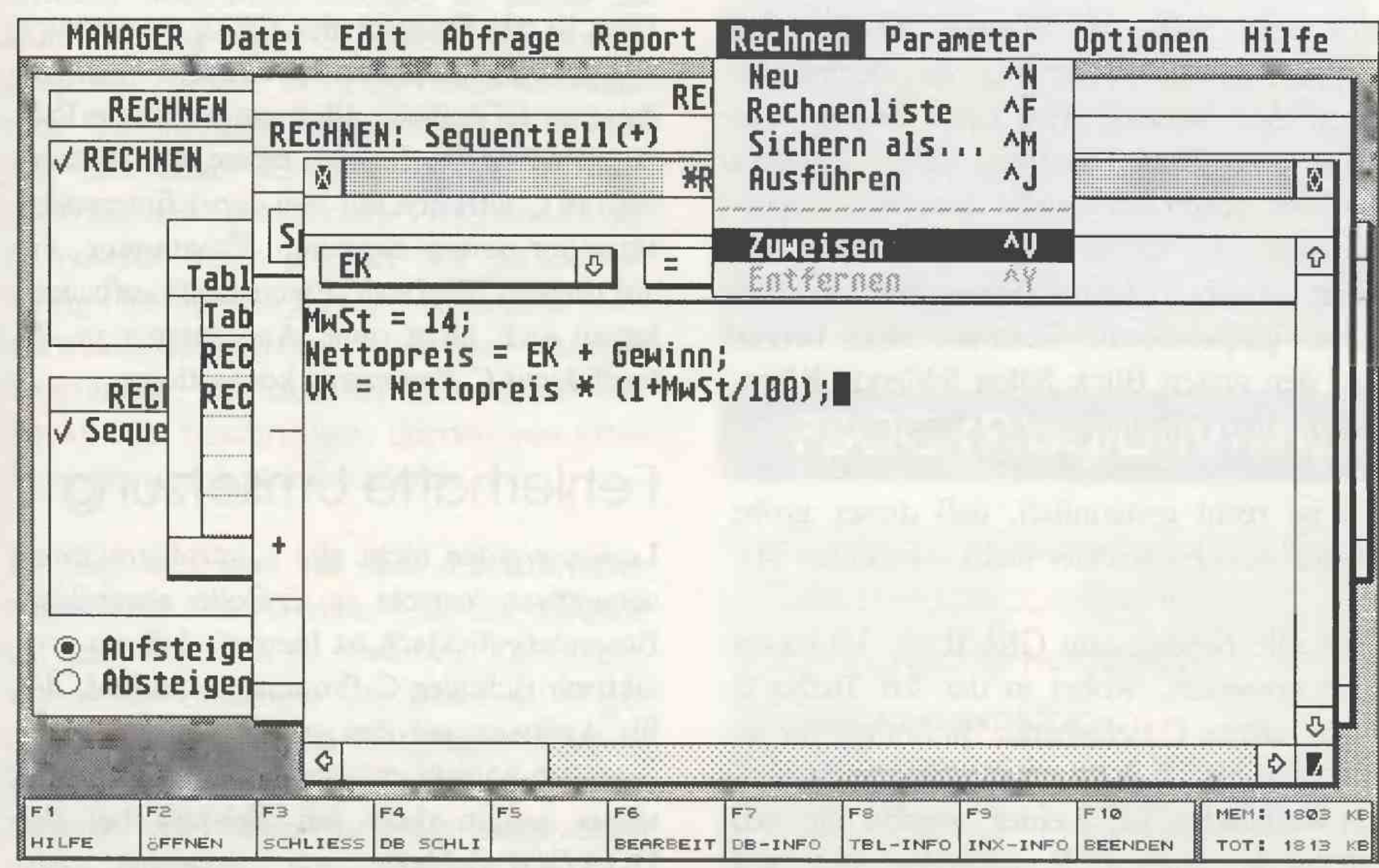


Abb. 3: Rechnung zum automatischen Ergänzen von Nettopreis, MwSt und VK

Metamorphose

PBOC: Ein Konverter von GFA-Basic nach C

BASIC → C

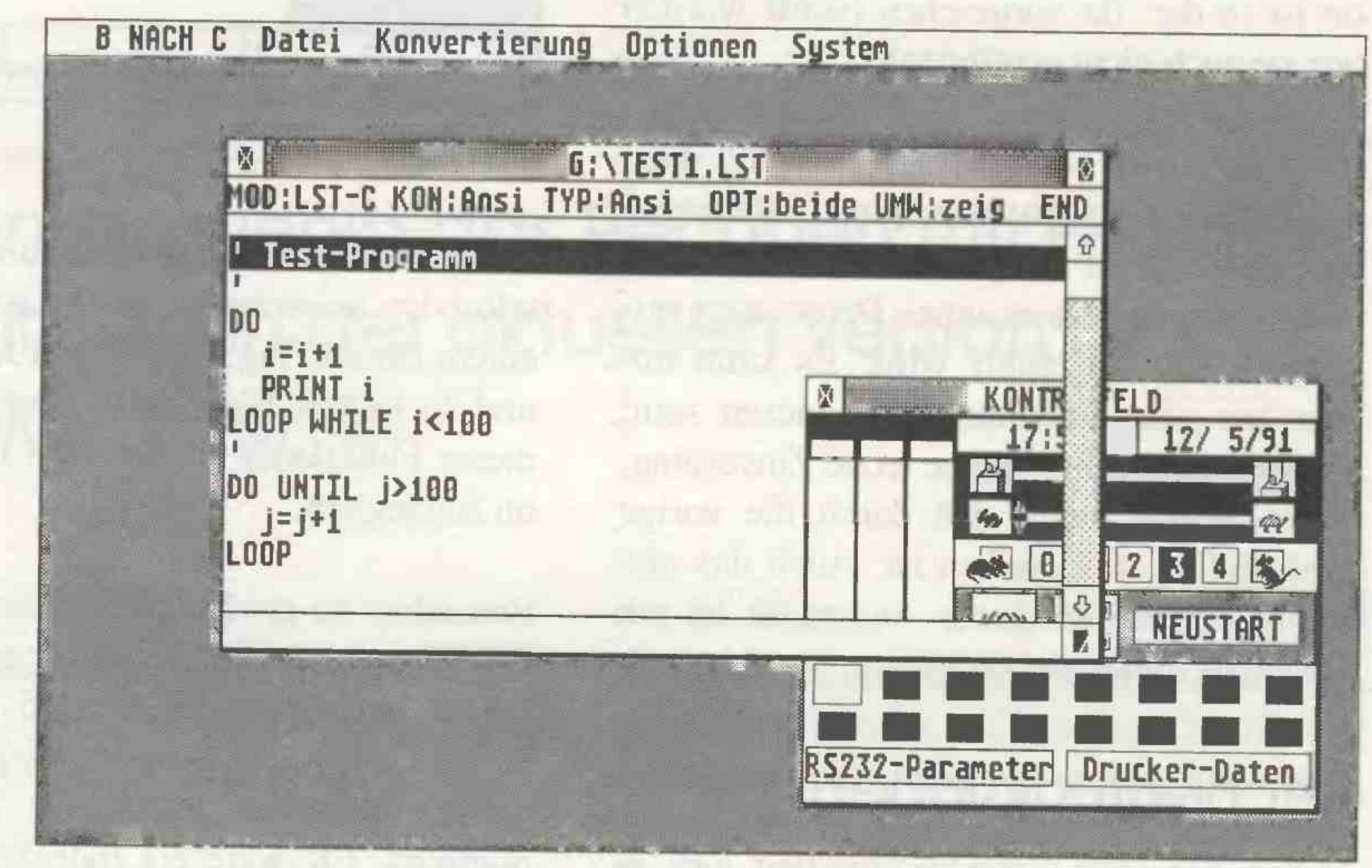
GFA-Basic war lange Zeit der Standard-Basic-Dialekt auf dem Atari ST, und auch heute noch benutzen ihn zahlreiche (Hobby-)Programmierer. Viele Profis schwören dagegen auf C. Daß der Umstieg nicht unbedingt einfach ist, werden viele Leser vermutlich schon am eigenen Leibe erfahren haben.

Die Firma Cicero Innovative System Software entwickelte ein Programm namens PBOC (Programming Basic and Optimizing C), das eine weitgehend automatische Umsetzung eines GFA-Basic-Quelltextes in einen C-Sourcecode verspricht. Der Konverter ist grundsätzlich in zwei Versionen erhältlich. Die 'Pionier'-Version (DM 189,-) ist vor allem durch die Beschränkung auf eine Sourcecode-Länge von maximal 20 KByte nur für sehr kleine Umsetzungen geeignet. Für ernsthafte Anwendungen benötigt man die 'Professional'-Version (DM 399,-), auf die man durch Zahlung des Differenzbetrages auch nachträglich aufsteigen kann. Am Rande sei noch erwähnt, daß auch für MS-DOS-Rechner Konverter erhältlich sind, die aber fast das Doppelte kosten.

Benutzeroberfläche

Uns lag zum Test die Professional-Version 2.0 vor. Im Lieferumfang sind sowohl eine sogenannte TOS-Version (arbeitet seltsamerweise mit der Dateiauswahlbox des GEM) als auch eine zweite mit vollständiger und recht gelungener grafischer Oberfläche enthalten, die zwar Großbildschirm-fähig ist, aber bei Verwendung des Kontrollfeldes kleine Unschönheiten beim Bildschirmaufbau aufweist.

Ein zu konvertierendes Programm muß von GFA-Basic aus als ASCII-Datei gespeichert werden. Der Konverter setzt ein syntaktisch korrektes Programm voraus, welches dann in drei Durchläufen in C-Quelltext gewandelt wird. Selbst bei längeren Programmen geschieht die Umsetzung in akzeptabler Zeit. Auf Wunsch wird nach diesem Vorgang der Basic-Quelltext dem erzeugten C-Code gegenübergestellt. Interessanterweise (und zum Glück!) entspricht das C-Listing jedoch in keiner Weise dem in einer Datei gespeicherten Resultat, denn bereits auf den ersten Blick fallen fehlende Klammern und unsinnige C-Konstrukte (z.B. DO-Schleifen ohne WHILE am Ende) auf. Es ist recht erstaunlich, daß dieser grobe Fehler dem Entwickler nicht aufgefallen ist.



Startschwierigkeiten: Kleine Probleme beim Bildschirm-Redraw

Fast alle Befehle von GFA-Basic 3.0 lassen sich umsetzen, wobei in der für Turbo C oder Lattice C lieferbaren Bibliothek für jedes Kommando eine entsprechende Funktion vorhanden ist. Leider werden die neu hinzugekommenen Kommandos der seit nunmehr einem Jahr erhältlichen Version 3.5 noch nicht unterstützt. Da Basic und C sich teilweise stark unterscheiden, gibt es in einigen Bereichen große Umsetzungsprobleme. Hier ist als Beispiel der Gültigkeitsbereich von lokalen Variablen zu nennen. Während diese in GFA-Basic allen aufgerufenen Prozeduren und Funktionen bekannt sind, kann man in C wirklich nur von der definierenden Prozedur darauf zugreifen. Programme, die auf dieser GFA-Basic-Eigenschaft aufbauen, lassen sich nicht ohne Änderungen in ein lauffähiges C-Programm konvertieren.

Fehlerhafte Umsetzung

Leider werden nicht alle Kontrollstrukturen semantisch korrekt in C-Code abgebildet. Besonders tückisch ist hierbei, daß ein syntaktisch richtiges C-Programm entsteht, das für Anfänger auf den ersten Blick auch semantisch korrekt zu sein scheint. Unsere Listings zeigen dazu ein Beispiel bei der DO-LOOP-Schleife mit doppelter Abbruch-Bedingung – zugegebenermaßen ein

recht ungewöhnliches, aber dennoch legales GFA-Basic-Konstrukt. Das im C-Programm erzeugte letzte WHILE-Kommando bezieht sich ausschließlich auf das folgende Semikolon (als leere Anweisung). Es entsteht also entweder eine niemals oder eine endlos ausgeführte Schleife.

Kommentierung

REM-Zeilen (für C-Freaks: Kommentare) werden erfreulicherweise übernommen. Leere Kommentarzeilen wirken durch ihre geringe Länge optisch unschön, ein Auffüllen mit 70 bis 80 Leerzeichen wäre unserer Ansicht nach angebracht. Interessant ist auch ein automatisch erzeugter Kommentar am Anfang des C-Quelltextes, der Datum und Uhrzeit der Umsetzung enthält. Der Konverter geht dabei offenbar davon aus, daß die Atari-Uhr grundsätzlich um eine Stunde nachgeht und korrigiert dies eigenmächtig (wie Tests ergeben haben, handelt es sich nicht um eine automatische Sommerzeit-Korrektur).

Handbuch

Mit der Konverter-Diskette erhält man ein Ringbuch, in dem sich das circa 500-seitige Handbuch befindet. Es wird für jeden Basic-Befehl dargestellt, wie er in C umgesetzt wird. Auch sämtliche Bibliotheksfunktionen sind mit allen Parametern dokumentiert – sehr erfreulich.

Performance

Obwohl GFA-Basic ohnehin schon recht schnelle Programm erzeugt, ist durch die Konvertierung nach C gerade bei Verwendung von Turbo C in vielen Fällen nochmals eine Geschwindigkeitssteigerung zu erwarten. Der Grad der Beschleunigung hängt stark von den konvertierten Programmen ab. In unseren Tests konnten wir gerade bei String-Operationen einen deutlichen Geschwindigkeitsgewinn feststellen. Andere Programme, die sich auf den Aufruf von Funktionen beschränken, dürften von einer Konvertierung kaum profitieren.

Es fragt sich nun, für wen der Konverter nützlich ist. Das Handbuch gibt drei Gründe an, das Programm zu erwerben. Zum einen soll es für Umsteiger von Basic auf C gedacht sein. Eine zweite Zielgruppe sind professionelle Programmierer, die größere Mengen von Basic-Quellcode umzusetzen haben. Als letztes schließlich soll der Konverter die Portierung von Programmen auf andere Systeme unterstützen. Für diesen Zweck fehlt allerdings der Quellcode der Bibliotheksfunktionen. Um also ein GFA-Basic-Programm über den C-Umweg auf einem MS-DOS-Rechner zum Laufen zu bringen, muß man zusätzlich die entsprechenden Bibliotheken für MS-DOS erwerben.

Ob das Erlernen von C durch die Konvertierung von eigenen Basic-Programmen erleichtert wird, scheint doch etwas zweifelhaft. Strukturen und Verbunde, zwei Beispiele für typische und wichtige C-Konstrukte, wird der Neuling dadurch wohl nicht kennenlernen. Auch die Lesbarkeit des erzeugten C-Codes ist nicht sensationell, aber das ist ein prinzipielles Problem solcher Konverter. rb/ost/kuw

Bezugsquelle:

Richter Computer Distributor, Hagener Str. 65, 5820 Gevelsberg, Tel.: 02332/2706

```
' Test-Programm '

DO
    i=i+1
    PRINT i
LOOP WHILE i<100
'
DO UNTIL j>100
    j=j+1
LOOP
'
DO
    k=k+1
    EXIT IF k>100
LOOP
'
DO UNTIL l>100
    l=l+1
LOOP WHILE l<=100
'
END
```

```
/* GFA-BASIC -> C Übersetzung vom
12.05.1991 - 18:54:52 */

#include <b_nach_c.h>

/* Globale Konstanten */
unsigned long MAXS, SMAX;
unsigned int  CHAR;

/* Variablen: */
double iD;
double jD;
double kD;
double lD;

void main(void)
{
    /* Initialisierung */
    MO = 0;
    MF = 1;
    CHAR = C_HAR;
    MAXS = M_AXSP;
    SMAX = 20;
    B_init(1);
    B_hidem();

    /* Benutzerprogramm*/
    /*  Test-Programm */
    /*  */
    do {

        iD=iD+1;
        B_printf(-1,-1,"%.12G\n",iD);
    }
    while(iD<100);
    /*  */
    while(!(jD>100)) {
        jD=jD+1;
    }
    /*  */
    do {
        kD=kD+1;
        if(kD>100)
          break;
    }
    while(1);
    /*  */
    while(!(lD>100)) {
        lD=lD+1;
    }
    while(lD<= 100);
    /*  */
    B_exit(0);
}
```

PBOC (Programming Basic and Optimizing C)

+	–
Gute Benutzeroberfläche	teilweise fehlerhafte Konvertierung
umfangreiches Handbuch	Fehler in der Bildschirmdarstellung
Großbildschirmfähig	

Computer & Recht

Aktuelle Urteile aus der Rechtsprechung im Computer-Bereich

Auch in dieser Ausgabe wollen wir Sie wieder über die neueste Rechtsprechung im Computerbereich in allgemein verständlicher Form informieren.

Schutzwürdigkeit von Betriebssystemen

Grafische Benutzeroberflächen sind mittlerweile nicht mehr nur den Besitzern von Atari- oder Apple-Computern vorbehalten. Insbesondere auf Computern des sogenannten Industriestandards MS-DOS hat sich neuerdings eine wahre 'Windows-Euphorie' ausgebreitet. Diese Euphorie ist jedoch für den Vorreiter grafischer Benutzeroberflächen, die Fa. Apple, nicht unbedingt umsatzförderlich und zieht daher zwangsläufig rechtliche Probleme nach sich. Der Leitfall Apple gegen Microsoft, der letztes Jahr in den Vereinigten Staaten entschieden wurde, ist daher ein Musterbeispiel für den Urheberrechtsschutz an Betriebssystemen und Betriebssystemteilen.

Nachdem Apple der Fa. Microsoft den Einsatz dieser 'Look and Feel' Oberfläche durch Fenstertechnik gestattet hatte, streiten sich Apple und Microsoft nun, ob Windows 3.0 den Lizenzvertrag verletze. Apple hat behauptet, Microsoft verletze Apples Urheberrecht an der überlappenden Fenstertechnik, der Wahl und Plazierung der Icons und den Symbolen für bestimmte Funktionen. Das oberste Bundesgericht von Massachusetts entschied jedoch dahingehend, daß das 'Look and Feel'-Konzept bei der Bewertung der Urheberschutzfähigkeit verwirrend und nicht hilfreich sei. Damit erklärte das Gericht, daß es mit seiner Entscheidung nicht die Bildschirmdarstellung als solche zu schützen beabsichtige. Das Gericht warnte gleichzeitig davor, die Frage der Nützlichkeit einer Funktion überzubewerten. Dies hätte nämlich zur Folge, daß jedem Programm mit nützlichen Funktionen der Urheberrechtsschutz zu verwehren sei. Übrigens wird Apple inzwischen von der Fa. Xerox angegriffen, die die Rechte aus Apples Benutzeroberfläche für sich in Anspruch nimmt.

Leerspielen von Geldspielautomaten

Am 20.12.1989 wurden durch eine Fahndungsstreife der Polizei in einem auf dem Parkplatz bei einer Spielothek abgestellten Pkw eine festinstallierte und betriebsbereite Computeranlage nebst Drucker sowie mehrere handschriftliche Notizzettel und Computerausdrucke mit im Grundmuster dreispaltig angeordneten Zahlenkombinationen sowie einer Tüte mit DM 548,- Münzgeld gefunden. Wie sich später herausstellte, war der Beschuldigte als Gesellschafter an einer Automatenhersteller-Firma beteiligt. Polizeiliche Nachforschungen ergaben, daß der Beschuldigte an einem Glückspielautomaten in der Spielothek innerhalb kürzester Zeit mehr als DM 50,- gewonnen hatte.

Das Landgericht Freiburg verurteilte den Angeklagten daraufhin zu einer Geldstrafe mit der Begründung, daß das systematische Leerspielen eines computergesteuerten Geldspielautomaten unter Ausnutzung der Programmkenntnis eine unbefugte Verwertung eines Betriebsgeheimnisses darstelle. Dies sei nach Wettbewerbsrecht strafbar. (LG Freiburg in CR 90/794)

Urheberrechtsschutz für Bildschirmspiele

Spricht man von Raubkopien, so bezieht man dies häufig nur auf illegale Kopien von Anwendungsprogrammen. Tatsächlich ist es jedoch so, daß gerade Spiele illegal kopiert werden.

Das Oberlandesgericht Hamburg hat nun bezüglich des Computerspiels 'Super Mario III' entschieden, daß auch Bildschirmspiele Urheberrechtsschutz genießen. Dieser Urheberrechtsschutz richtet sich nach dem Schutz für Filme oder Laufbilder. Bildschirmspiele mit schöpferischem Werkcharakter werden somit ebenfalls nach dem Urhebergesetz geschützt. Hierbei sei es gleichgültig, daß der Hersteller das Bildschirmspiel in Japan auf den Markt gebracht hat. (OLG Hamburg in CR 90/770)

Rechtstips

In unserem Rechtstip geht es diesmal weniger um die Rechtsprechung, als vielmehr um Probleme des Verbraucherschutzes:

Häufig begründen sich die Fortschritte bei der Entwicklung eines Gerätes oder eines Programmes auch aus den Beiträgen in den Zeitschriften im Atari-Bereich. Durch deren Fingerzeig auf Schwachstellen in der Hard- und Software konnten sich engagierte Programmierer und Entwickler auf die noch offenen oder unzureichend abgedeckten Bereiche konzentrieren, um diese zu erschließen. Was liegt daher näher, als daß auch die Zeitschriften selbst an der Entwicklung teilnehmen. So gibt es nun Verlage, die u.a. Textverarbeitungsprogramme oder DTP-Programme vertreiben; andere vertreiben u.a. Betriebssystemerweiterungen, Tabellenkalkulationen oder Kopierprogramme; Redaktionen wieder anderer Zeitschriften sind beispielsweise im Vertrieb von Hardwareerweiterungen und -zusätzen oder nützlichen Softwarehilfen engagiert.

Diese Situation ist an sich nicht sonderlich problematisch. Es kann aber zu Schwierigkeiten führen, wenn die derart involvierten Verlage oder Redaktionen ihre Produkte im Rahmen redaktioneller Beiträge vorstellen oder in Tests mit Konkurrenzprodukten vergleichen. Der unbedarfte Leser könnte dadurch nämlich leicht im Glauben, daß es sich um einen objektiven und neutralen Testbericht handele, einen falschen Eindruck

von einem Produkt gewinnen. An diesem Punkt schlägt das Gesetz durch §1 des Gesetzes gegen den Unlauteren Wettbewerbes (UWG) unerbittlich zu:

'Wer im geschäftlichen Verkehr zu Zwecken des Wettbewerbs Handlungen vornimmt, die gegen die guten Sitten verstoßen, kann auf Unterlassung und Schadensersatz in Anspruch genommen werden.'

Diese Norm wurde durch unzählige Fälle der Rechtsprechung geprägt. Uns interessiert jedoch nur der Bereich der Neutralitätsanforderungen bei Warentests. Demnach betont derjenige seine Neutralität, der zur Wahrnehmung von Verbraucherinteressen einen öffentlichen Warentest veranstaltet. Fehlt die Neutralität, so ist der Test wegen Irreführung des Publikums unzulässig, und zwar auch dann, wenn er seinem Inhalt nach richtig sein sollte. Es geht hier also – unabhängig vom Inhalt eines Testberichts – einzig und allein um die fehlende Neutralität der Tester. Woraus folgt, daß Verbrauchern und Konkurrenten Unterlassungsansprüche zustehen. Zwar werden sich die meisten Konkurrenten hüten, gegen Zeitschriften im Wege einer Abmahnung vorzugehen, denn dann würden sie sich der Gefahr aussetzen, daß die betroffene Zeitschrift das Produkt des Konkurrenzunternehmens nicht mehr testen werde. Der Konkurrent kann jedoch durchaus Verbraucherschutzorganisationen einschalten, die die notwendigen wettbewerbsrechtlichen Schritte einleiten.

Wann liegt nun ein Fehlen der Neutralität vor? Die Rechtsprechung ist sich in diesem Punkt nicht hundertprozentig einig. Überwiegend hat sich jedoch die Praxis festgelegt, daß eine publizistische Neutralität fehlt, wenn die besprochenen Erzeugnisse vom Verlag oder einer Schwestergesellschaft herausgebracht werden. Wer daher eigene Produkte testet und darüber berichten läßt, ohne diesen Mangel an Neutralität deutlich erkennbar zu machen, verstößt somit gegen die guten Sitten im Sinne des §1 UWG. Was ist daher seitens der Redaktionen und Verlage zu beachten?

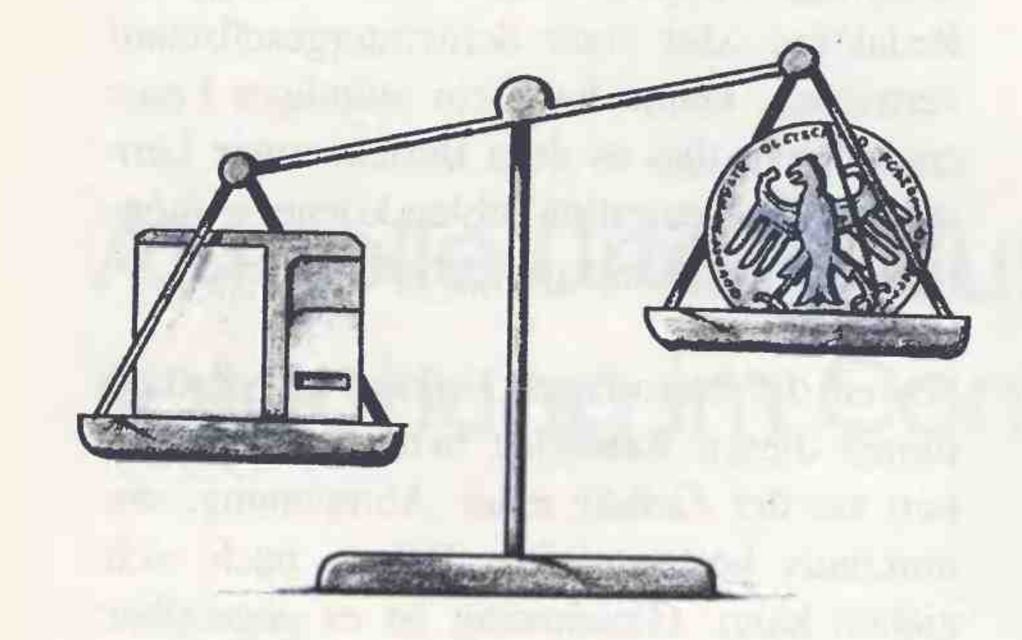
Wird ein eigenes oder wirtschaftlich nahestehendes Produkt getestet oder mit Konkurrenzprodukten verglichen, so bedarf es eines Hinweises, daß es sich um ein 'eigenes' Produkt handelt. Ausreichend dürfte ein am Ende des Berichts aufzufindender Hinweis sein, das Produkt werde vom Verlag, der Redaktion oder einer Schwestergesellschaft vertrieben. Damit kann ein mündiger Leser entnehmen, daß es dem Bericht unter Umständen an Neutralität fehlen könne – mögliche Konsequenzen muß er selbst ziehen.

Soweit die betroffenen Verlage und Redaktionen diesen Ratschlag beherzigen, entgehen sie der Gefahr einer Abmahnung, die durchaus kostenspielige Folgen nach sich ziehen kann. Gleichzeitig ist es gegenüber dem Leser sicher ein Zeichen der Fairness, wenn man die Zusammenhänge in dieser Form offenlegt und so einen Weg findet, gute Produkte der Öffentlichkeit bekannt zu machen.

ck/cs

Christoph Kluss ist Rechtsanwalt in Frankfurt am Main.

SONDERSERIE



Wir machen Spitzensoftware preiswert!

Die unter dem Namen Sonderserie vom Heim-Verlag veröffentlichten Programme wurden unter den Kriterien Leistungsfähigkeit, Unterhaltungswert und Zuverlässigkeit ausgesucht und sind auch für den professionellen Einsatz ohne Einschränkung verwendbar. Obwohl die Programme der Sonderserie den üblichen Copyright-Bestimmungen unterliegen und nicht Public Domain sind, beläuft sich der Verkaufspreis für eine Diskette auf nur 15,- DM. Diesen unglaublich günstigen Preis für gute Software können wir nur durch unser einfaches Verkaufskonzept aufrechterhalten, indem wir auf die sonst übliche aufwendige Verpackung verzichten. Zu jedem Programm finden Sie natürlich eine ausführliche deutschsprachige Anleitung auf der Diskette.

Alchimist ST

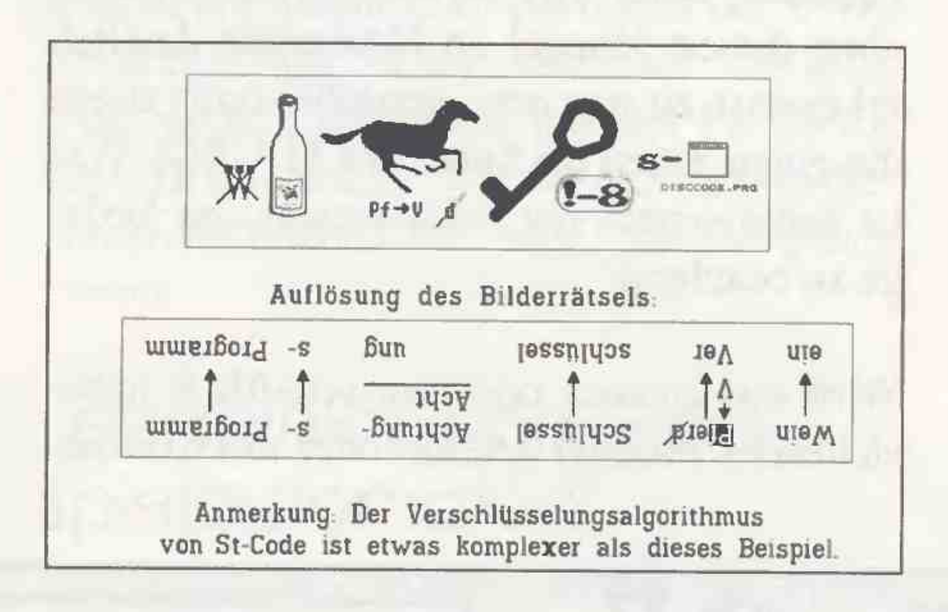
Alchimist ST wurde entwickelt, um dem Chemiker bei den täglich anfallenden Berechnungen im Umgang mit der Chemie ein nützliches Hilfswerkzeug zur Seite zu geben. Das Programm ist als Accessory konzipiert und somit aus allen Anwendungen sofort erreichbar. Die Programmfunktionen sind auch als einzelne Module vorhanden, so daß sich der Anwender das System nach seinen Bedürfnissen zusammenstellen kann. Zur Zeit besteht Alchimist ST aus den folgenden Modulen: Molekularmasse, Molekularmassenberechnungen, pH-Wert-Berechnungen, Umrechnungen verschiedener Einheiten, Lösungsberechnungen, Titrationsauswertungen.

SO 28 a+b, Alchimist ST (s/w), DM 20,-

Disketten aus der Sonderserie

SO 1	TTL-Bausteine für ST Digital	DM 15,-
SO 2	CMOS-Bausteine	DM 15,-
SO 3	Pipeline (s/w)	DM 15,-
SO 4	Emula 6 (f&s/w)	DM 15,-
SO 5	Ooops (s/w)	DM 15,-
SO 6	Lottokat (f&s/w)	DM 15,-
SO 7	–	
SO 8	Sport (s/w)	DM 15,-
SO 9	BuTa ST (f&s/w)	DM 15,-
SO 10	DiskMainEntrance (s/w, 1MB)	DM 15,-
SO 11	Convert (f&s/w)	DM 15,-
SO 12	That's Literatur	DM 15,-
SO 13	ST Utilities (f&s/w)	DM 15,-
SO 14	ST Code (f&s/w)	DM 15,-
SO 15	ST Look (f&s/w)	DM 15,-
SO 16	ST Element (s/w)	DM 15,-
SO 17	ST Biorhythmus (f&s/w)	DM 15,-
SO 18	ST Etikett (s/w)	DM 15,-
SO 19	ST Tastatur (f&s/w)	DM 15,-
SO 20	ST Boot (f&s/w)	DM 15,-
SO 21	Cauchy (s/w)	DM 15,-
SO 22	Fractals III (s/w)	DM 15,-
SO 23	ST Typearea (s/w)	DM 15,-
SO 24	Elektrolex (s/w)	DM 15,-
SO 25	Lohntüte (s/w)	DM 15,-
SO 26 a+b	ELT Designer (f)	DM 20,-
SO 27	Film ST (f&s/w)	DM 15,-
SO 28 a+b	Alchimist ST (s/w)	DM 20,-
SO 29	Disk Streamer (f&s/w)	DM 15,-
SO 30	Quantum ST (s/w)	DM 15,-
SO 31	ST Newton (s/w)	DM 15,-
SO 32	Air-Rifle (s/w)	DM 15,-

ST Code



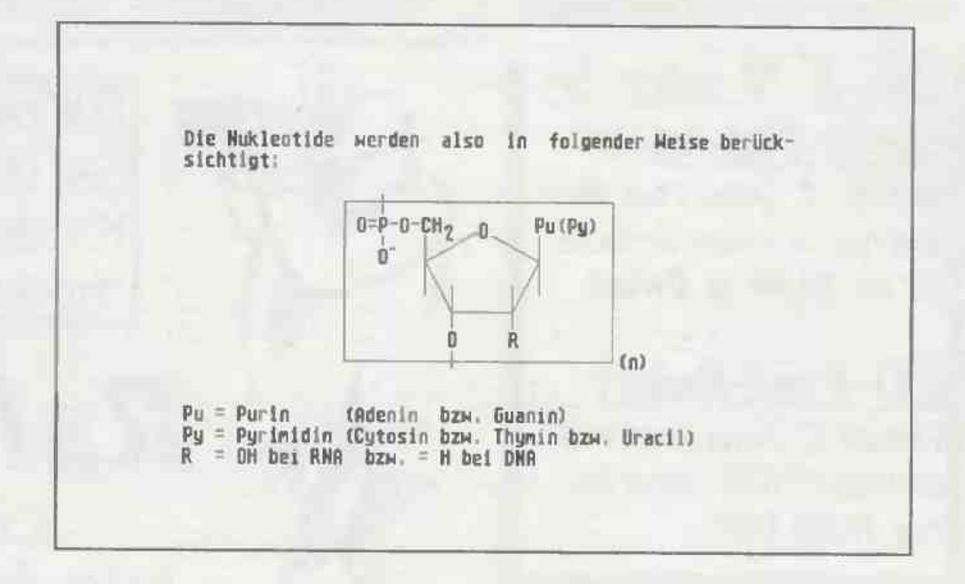
Mit diesem Datenverschlüsselungsprogramm lassen sich beliebige Dateien vor unberechtigtem Zugriff schützen. Mit Hilfe eines frei wählbaren Paßwortes wird es für Unbefugte praktisch unmöglich, die ursprüngliche Datei ohne Kenntnis des Codes wiederherzustellen.

ST Code arbeitet dabei sehr rasch. Eine Datei mit 300.000 Bytes Länge wird in rund 7 Sekunden (je nach Speichermedium auch schneller, z.B. bei Verwendung einer RAM-Disk) codiert.

SO 14, ST Code (f & s/w), DM 15,-

ST Element

Ein ideales Hilfsmittel für alle Chemiker: Mit ST Element berechnen Sie das Molekulargewicht und die Elementaranalyse jeder chemischen Verbindung. Die Daten der Zusammensetzung der 20 proteinogenen Aminosäuren, der 4 Ribo- und der 4 Desoxyribonukleotide sind ebenfalls in ST Element enthalten.

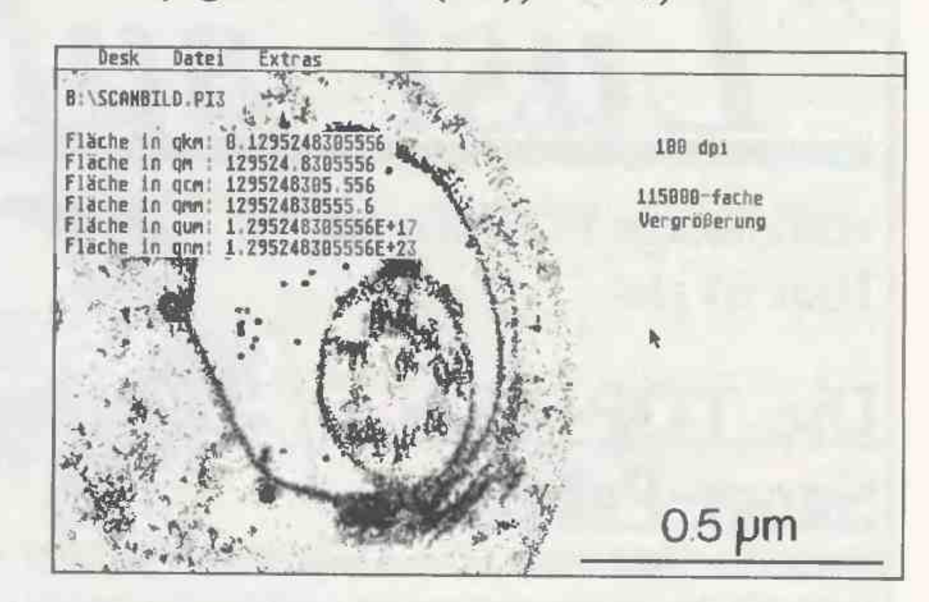


SO 16, ST Element (s/w), DM 15,-

Quantum ST

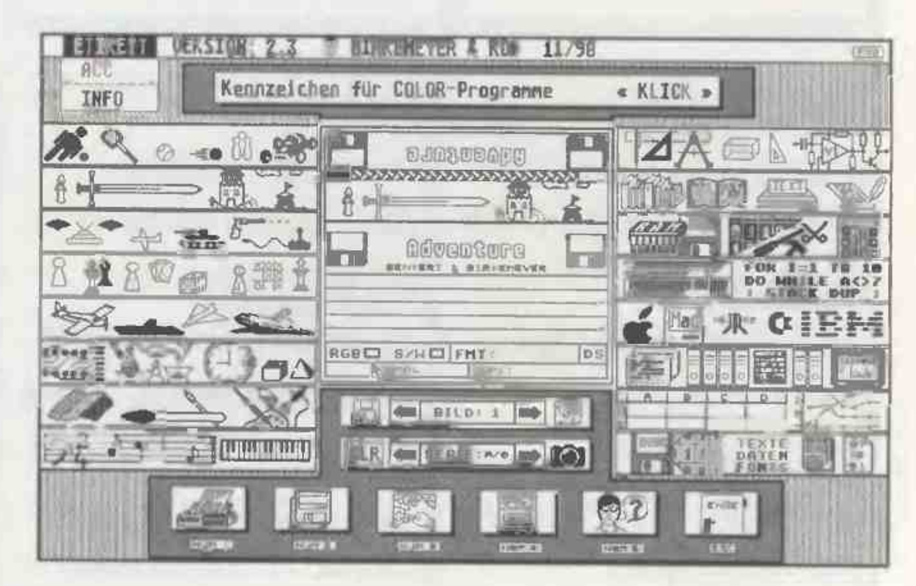
Mit Quantum ST können Sie gescannte Bilder (bis 9999 dpi) quantitativ auswerten, d.h. es können Flächen und Entfernungen innerhalb des Bildes gemessen werden. Zum Beispiel kann man nach dem Scannen einer Weltkarte die Entfernung zwischen zwei Hauptstädten messen oder die Fläche eines Landes in Quadratkilomtern bestimmen. Es sind hierbei auch Vergrößerungen und Verkleinerungen bis 99.999.999-fach (ca. 100 Millionen) möglich.

SO 30, Quantum ST (s/w), DM 15,-



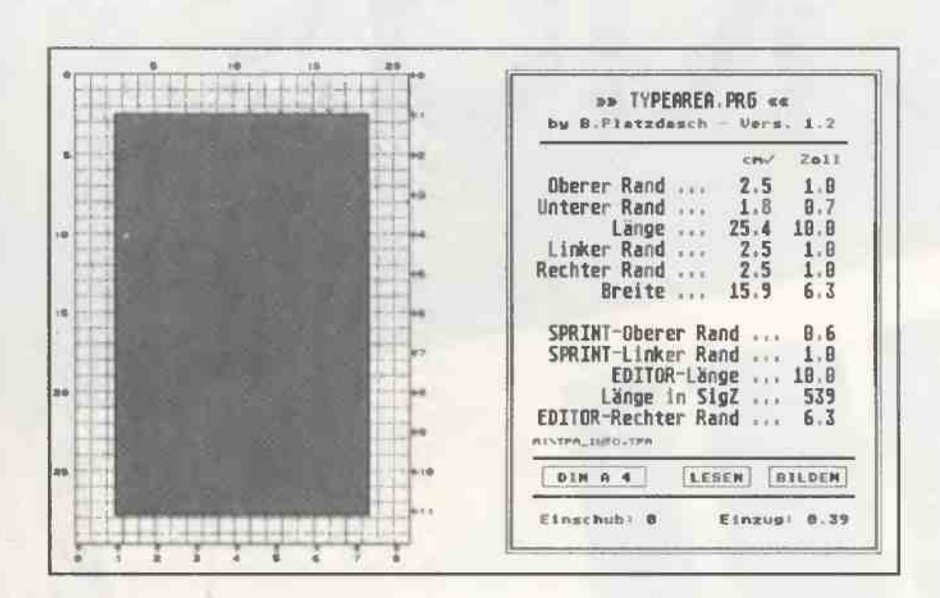
ST Etikett

Mit ST Etikett wird das Erstellen von Disk-Labels zum Vergnügen. Zur Sortierung Ihrer Programmsammlung stehen 350 Motive zur Verfügung, die zusammen mit einer flexiblen Beschriftung eine individuelle Gestaltung Ihrer Disk-Labels erlauben. ST Etikett druckt in Schwarz/Weiß oder Farbe auf 9- und 24-Nadel-Druckern und verfügt über eine Online-Hilfe.



SO 18, ST Etikett (s/w), DM 15,-

ST Typearea



Bei diesem Programm handelt es sich um einen Formatier- und Ausdruckmanager für SDO-Dateien, also für Dokumente der Textverarbeitung SIGNUM!. Mit ST Typearea können anhand von graphisch veranschaulichbaren Satzspiegelentwürfen ('type area' bedeutet Satzspiegel) schon vor dem Erstellen eines SDOs wesentliche SIGNUM!-Fontparameter ermittelt und die Form des späteren Ausdrucks festgelegt werden. Zum Arbeiten mit diesem Programm wird natürlich die Textverarbeitung SIGNUM! benötigt.

SO 23, ST Typearea (s/w), DM 15,-

Film ST

Film ST ist eine Datenbank, mit der fotografische Dokumente, also Dias, Negative und Bilder verwaltet werden können. Auch Videobänder oder Aufnahmen (Filme, Szenen) auf Bändern oder Super-8-Filmen lassen sich mit Film ST verwalten und archivieren. Zum Leistungsumfang gehört ein Listengenerator, eine leistungsfähige Suchfunktion mit Wildcards und die formatierte Ausgabe von Datensätzen über Formulare.

SO 27, Film ST (f & s/w), DM 15,-

Versandbedingungen

Im Anschluß an jede Programmbeschreibung finden Sie die zugehörige Bestellnummer für die jeweilige Diskette. Die ersten beiden Buchstaben 'SO' sind ein Kürzel für die Sonderserie und müssen bei der Bestellung immer mit angegeben werden. Zu dem Verkaufspreis von DM 15,- für eine Diskette der Sonderserie addieren Sie bitte die Versandkosten.

Versandkosten

Die Versandkosten betragen DM 6,- (Ausland DM 10,-). Ab einer Bestellung von 5 Disketten entfallen die Versandkosten. Dies gilt auch in Kombination mit einer PD-Bestellung!

Zahlungsweise

Den fälligen Betrag können Sie entweder per Vorauskasse begleichen (generell bei Auslandsbestellungen) oder per Nachnahme zuzüglich der NN-Gebühr von DM 4,- (generell bei telefonischer Bestellung).

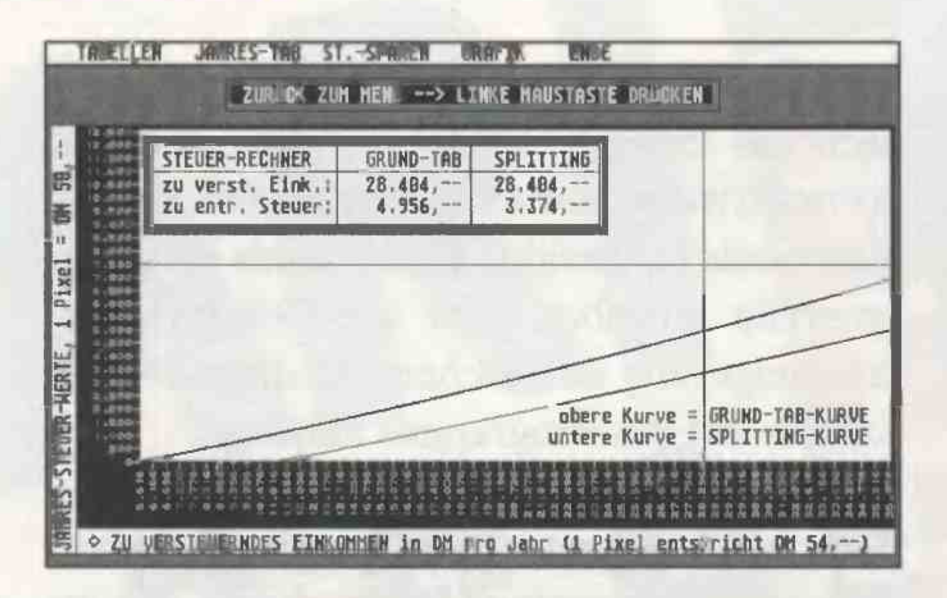
Disk Streamer



Liegt Ihr letztes Backup von der Festplatte schon wieder 6 Monate zurück, und denken Sie mit Grausen an die bevorstehende Backup-Prozedur? Vielleicht können wir Ihnen mit dem vorliegenden Backup-Utility die Arbeit etwas erleichtern. Disk Streamer liest die Daten in einem Stück von der Festplatte und schreibt diese anschließend abwechselnd auf Laufwerk A und B, wobei die Disketten hierbei auch gleich formatiert werden.

SO 29, Disk Streamer 1.4 (f & s/w), DM 15,-

Lohntüte



Wer Geld verdient, muß Steuern zahlen, ob es ihm nun paßt oder nicht! Aber wer hat schon die Zeit, sich genau über die komplizierten Berechnungsgrundlagen zu informieren? Da kommt die Lohntüte gerade zur rechten Zeit, denn hiermit können Sie Ihre Lohn- und Gehaltsabrechnung aufgrund Ihrer persönlichen Daten erstellen. Im Lieferumfang sind die Monats-Lohnsteuertabelle, die Jahres-Grundtabelle und die Jahres-Splittingtabelle enthalten.

SO 25, Lohntüte (s/w), DM 15,-

Lottokat

Lottospieler aufgepaßt – mit Lottokat bekommen Sie die optimale Unterstützung zum Ausfüllen von Lottoscheinen. Das Programm beherrscht das Samstags- und Mittwochslotto sowie das richtige Ausfüllen von Normal- und Systemscheinen mit Voll- oder VEW-System. Umfangreiche Statistikfunktionen geben eine Gesamt- oder Jahresübersicht. Ein bisher noch unbekannter Durchschnittswert kann als Indikator für die erhöhte Wahrscheinlichkeit des Auftretens bestimmter Gewinnzahlen der anstehenden Ziehung herangezogen werden.

SO 6, Lottokat, (f & s/w), DM 15,-

Neue Software braucht das Land!

Möchten auch Sie Ihr Programm in der Sonderserie des Heim-Verlages veröffentlichen, so erfahren Sie näheres unter der Rufnummer (06151) 56057 oder 595946. Ihre Ansprechpartner sind Herr Arbogast und Herr Bernhard.

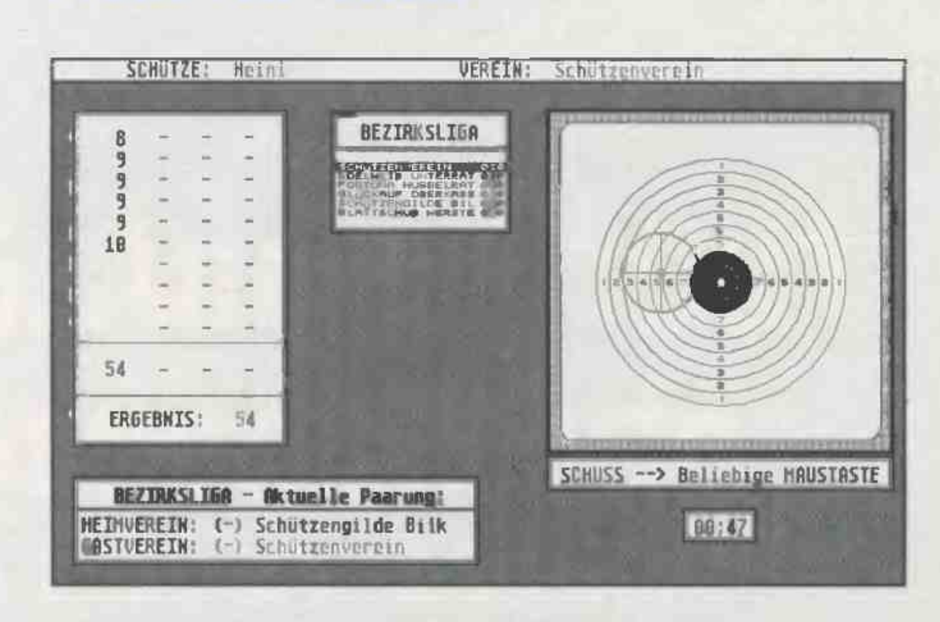
Neu: ST Newton

Newton ist ein leistungsfähiges Physik-Simulationsprogramm zur Darstellung von Teilchenbewegungen in beliebigen Kraftfeldern. Für Hobbyphysiker, Lehrer und Lernende stellt es ein äußerst nützliches Hilfsmittel dar. Durch die hohe Flexibilität des Programmes lassen sich die verschiedensten Probleme aus der Physik wie schiefer Wurf, Planetenbewegung, Streuung an Atomkernen, harmonischer Oszillator, Bewegung in elektrischen und magnetischen Feldern und vieles mehr ohne größeren Arbeitsaufwand auf dem Atari ST simulieren.

SO 31, ST Newton 2.2 (s/w), DM 15,-



Neu: Air-Rifle



Um keine Mißverständnisse aufkommen zu lassen: Wir sind selbstverständlich gegen jegliche Art von Krieg! In Air-Rifle wird zwar scharf geschossen, die Ziele sind jedoch nur einfache Ring-Scheiben, wie sie in jedem Schützenverein vorkommen. Bei diesem Spiel handelt es sich um die Simulation eines Wettkampfes mit einem Luftgewehr. Gespielt wird zunächst in der 4. Liga, mit dem Ziel, die Deutsche Meisterschaft der 1. Liga zu erreichen.

SO 32, Air-Rifle 1.2 (s/w), DM 15,-

Compiler für Kids

Der Omikron.Basic Junior Compiler

Seit 1988 liegt jedem deutschen Atari der Basic-Interpreter der Firma Omikron.Software bei. Den zugehörigen Compiler sowie den Befehlssatz ergänzende Bibliotheken (sogenannte Libraries) sind beim Hersteller zu erwerben.

Bisher gab es einen 'normalen' Compiler sowie eine spezielle – die FPU MC68881 unterstützende – Version. Vor kurzem hat sich hier eine Änderung ergeben: Es gibt nun eine Version 3.5 des Compilers, die für rund DM 230,- beliebige Omikron.Basic-Programme übersetzt. Der Code soll auch auf TT's laufen (ohne dessen besondere Möglichkeiten jedoch auszunutzen) und Großbildschirm-kompatibel sein. Weiterhin kann FPU-nutzender Maschinencode erzeugt werden, der bei Fließkomma-Berechnungen zu einer gewaltigen Geschwindigkeitssteigerung führt.

Junior-Compiler

Ganz neu ist auch der sogenannte Junior-Compiler, der uns in der Version 3.07 zum Test vorlag. Er unterscheidet sich von der oben erwähnten Vollversion 3.5 in drei Punkten. Mit ihm erzeugte Programme laufen nicht auf dem Atari TT und können eine vorhandene FPU nicht ausnutzen. Die meines Erachtens wichtigste Einschränkung besteht jedoch darin, daß keinerlei Fließkomma-Operationen mit doppelter Genauigkeit unterstützt werden. Außerdem schränkt Omikron.Software die Nutzungsrechte beim Junior-Compiler ein. Es ist fortan nur noch die kostenlose Weitergabe der mit dem Compiler erzeugten Programme zulässig.

Bedienung

Die Bedienung des Junior-Compilers ist genauso einfach wie bei den älteren Versionen. Man ruft ihn entweder vom Interpreter-Pulldown-Menü auf oder startet ihn direkt vom Desktop. Der Compiler erzeugt nun eine Programmdatei, die jedoch nicht eigenständig lauffähig ist, sondern noch die Biblithek BASLIB 3 benötigt. Diese kann man mit CUTLIB einbinden lassen, so daß eine kompakte und lauffähige Datei entsteht.

Die Übersetzung erfolgt sehr schnell, und auch das erzeugte Maschinenprogramm ist normalerweise um einiges schneller als die interpretierte Version. Es ist kaum möglich, generelle Angaben über die Geschwindigkeitssteigerung zu machen, da diese extrem von der Art des Programms abhängt.

Zwischen Interpreter und Compiler bestehen auch weiterhin geringe Unterschiede, die im Handbuch im einzelnen aufgelistet sind. Generell kann man jedoch davon ausgehen, daß ein im Interpreter lauffähiges Programm normalerweise auch compilierbar ist.

Fehlerteufel

Bei unseren Tests begannen wir mit einem sehr einfachen Dreizeiler, einer FOR-NEXT-Schleife, die lediglich die Werte von 1 bis 100 auf dem Bildschirm ausgeben sollte. Die Programmdatei, die der Junior-Compiler liefert, läuft, nachdem sie die BASLIB 3-Bibliothek hinzugeladen hat, auch erwartungsgemäß. Benutzt man jedoch CUTLIB, so hängt das entstehende Programm den Rechner kommentarlos auf. Die gleiche Vorgehensweise führt bei der älteren Version 3.06 des ehemaligen 'normalen' Compilers zu einem problemlos laufenden Programm.

Zielgruppe

Omikron.Software zielt nach eigenen Angaben mit dem Junior-Compiler, der für DM 99,- zu haben ist, auf einen Kundenkreis, der im wesentlichen aus Schülern und Hobbyisten besteht. Gerade Schüler jedoch werden Omikron.Basic vermutlich häufig für mathematische Berechnungen benutzen und die doppelt-genauen Fließkommazahlen vermissen. Die Gewährung eines Schüler- und Studentenrabatts auf den Preis für die Vollversion 3.5 ist sicherlich eine überdenkenswerte Alternative. ost/kuw

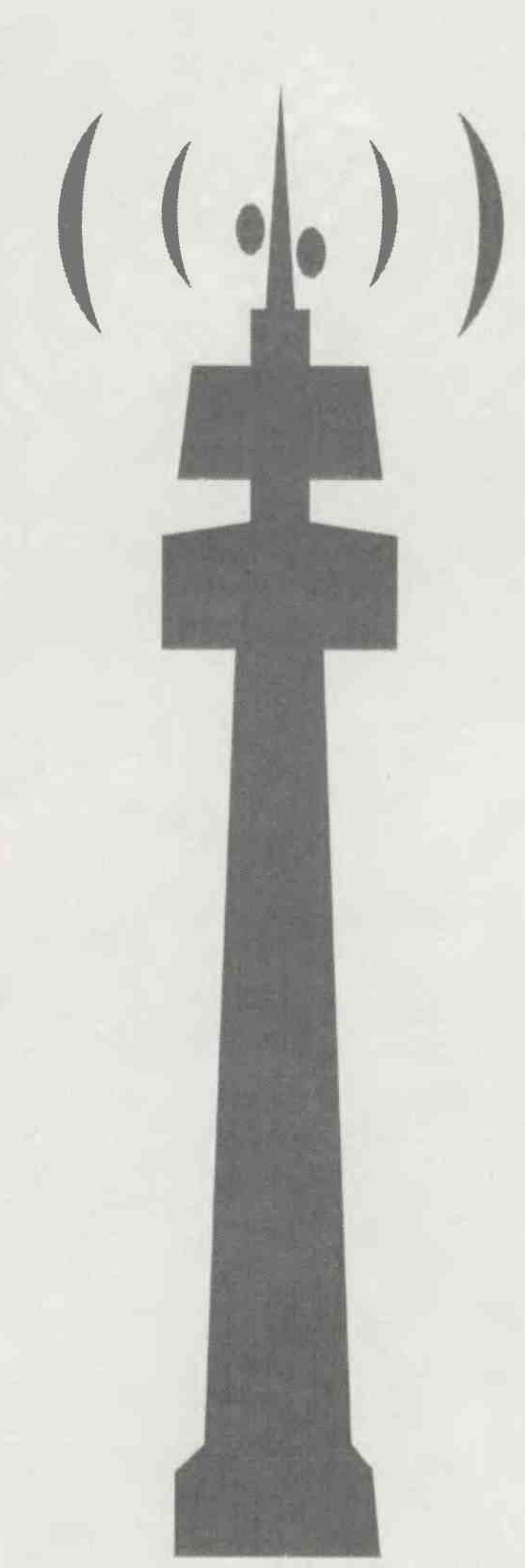
Bezugsquelle:
Omikron.Software, Sponheimstr. 12 E, 7530 Pforzheim, Tel.: 07231/356033

Omikron.Basic Junior Compiler V3.07

+	–
günstiger Preis	eingeschränkte Funktion
schneller Compiler	nicht fehlerfrei
schnelle Compilate	
einfache Bedienung	



ATARI®
messe
vom 23. bis 25. August 1991
Düsseldorf Messegelände
Hallen 11 und 12 • Täglich 10.00 bis 18.00 Uhr
• Das DTP Center: vom Konzept bis zum Auflagendruck
• MIDI Sonderveranstaltung: Sound und Musik mit dem ATARI ST
• Software rund um den Portfolio
• Neue Datenbanken
• Computer in der Schule – live
• Workshops und Vorträge zu aktuellen Themen aus Wissenschaft, Technik und Ausbildung
• Soft- und Hardware - Anbieter aus Europa und Übersee
• VME: Die Schnittstelle im ATARI Mega STE und TT
• Neues von und mit dem Lynx



Channel Videodat

Ein kleiner Ausschnitt aus einem großen Programm

Diesmal möchten wir einen genaueren Blick auf die einzelnen Sparten des Programmangebots von Channel Videodat werfen. Dabei werden wir gleichzeitig detaillierter beschreiben, wie günstig auch langfristig die Angebote in Channel Videodat für Sie als Anwender bleiben werden.

Grundsätzlich ist es das Konzept der Channel Videodat Anbieter, möglichst viele Informationen kostenlos auszustrahlen. Da jedoch der Betrieb des Sendesystems und die Miete der Satelliten-Kapazität sowie die Beschaffung der ausgestrahlten Informationen zum Teil enorm hohe Kosten verursachen, müssen bestimmte Dienste gegen Gebühr angeboten werden. Da jedoch keinerlei Leitungs- oder Transport-Kosten im klassischen Sinn anfallen, gelingt es dabei in jedem Fall, die Gebühren niedriger als bei Verteilung der Informationen auf herkömmlichen Wegen zu halten.

Entscheidend für die Preisgestaltung ist de facto die Zahl der Zuschauer, die einen solchen Dienst in Anspruch nehmen: Je mehr Zuschauer eine Sendung empfangen, desto leichter lassen sich die Kosten decken. So ist also für die Zukunft schon mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit eine Senkung der Gebühren für kommerzielle Dienste zu erwarten. Betrachten wir nun zwei Beispiele gebührenpflichtiger Angebote in Channel Videodat.

Public Domain Software

Unter der Bezeichnung 'Atari ST Public Domain Aktuell' stehen im Channel Videodat jeden Monat rund 5 bis 6 MByte aktueller Public Domain Software zur Verfügung, die von unserer Redaktion aus den Neuerscheinungen in der je eiligen Ausgabe ausgesucht und in komprimierter Form in Channel Videodat ausgestrahlt werden. Je nach Dauer des Abonnements kostet der Empfang dieser Rubrik pro Monat:

DM 19,80 bei 12 Monaten
DM 21,80 bei 6 Monaten
DM 24,80 bei 3 Monaten
DM 29,80 bei Einzelbezug

Gerade im Falle des Jahresabonnements ist der Empfang dieser Rubrik im Vergleich zu gewöhnlichen PD-Angeboten sehr attraktiv: Geht man davon aus, daß die Daten sonst auf acht bis zehn Disketten verteilt wären, so ergibt sich ein Diskettenpreis von rund 2 Mark. Übrigens: Bei Bestellung des Channel Videodat Decoders mit dem Bestellcoupon auf der folgenden Seite erhalten Sie einen Gutschein für drei Monate kostenlosen Empfang dieses Programms. Sie sparen also runde 75 Mark! Nebenbei werden in Channel Videodat immer wieder – auch in Zukunft – kostenlose Public Domain Pakete ausgestrahlt, die zwar nicht besonders thematisch aufbereitet sind, aber dennoch den einen oder anderen Leckerbissen enthalten.

Depeschen Dienst

Der Deutsche Depeschen Dienst (ddp) ist eine der größten Nachrichtenagenturen Deutschlands. Über Channel Videodat können Sie alle Meldungen des ddp in Real-Time empfangen, wie dies auch Nachrichtenredaktionen von Fernsehen, Rundfunk und Zeitungen tun. Als komfortable Zusatzleistung bietet Channel Videodat eine mehrmals täglich ausgestrahlte Zusammenfassung der bisherigen Tagesmeldungen an. Ein Abonnement des ddp über Channel Videodat kostet pro Jahr 199,- bzw. DM 149,- für ein halbes Jahr. Rechtet man dies hoch, so erhält man die aktuellen Tagesmeldungen im Jahresabonnement für knapp 50 Pfennig pro Tag – preiswerter und wesentlich aktueller als jede Tageszeitung.

Dies sind nur zwei Beispiele für kommerzielle Dienste in Channel Videodat. Die Zahl der dauerhaft kostenlos zu empfangenden Sendungen ist im Vergleich dazu enorm.

Besonders aktuelle Informationen, u.a. aus der Computerbranche, stehen dabei im Vordergrund. Als Beispiel seien hier nur die regelmäßigen Ausstrahlungen der gesamten News-Meldungen des Atari PD Journals genannt.

Die Technik

Die Grundlage der Ausstrahlung gebührenpflichtiger Dienste – dies haben wir schon in einem unserer ersten Berichte über Channel Videodat angedeutet – ist ein technisch aufwendiges System zur Adressierung jedes einzelnen Decoders. Vor jeder Ausstrahlung wird vom Sendesystem eine Liste der für diese Sendung 'freigeschalteten' Decoder ausgestrahlt. Sie können eine Sendung nur dann empfangen, wenn die Seriennummer Ihres Decoders in dieser Liste enthalten ist. Während bei gebührenfreien Diensten sämtliche Decoder zum Empfang berechtigt sind, werden bei gebührenpflichtigen Diensten nur die Decoder der 'Zuschauer' freigeschaltet, die diesen Dienst abonniert haben.

In der Praxis

Möchten Sie einen gebührenpflichtigen Dienst in Channel Videodat empfangen, so sollten Sie sich zunächst – am besten in Channel Videodat direkt – informieren, wann, zu welchem Preis und unter welcher Bestellnummer das Programm angeboten wird. Im nächsten Schritt geht's ans Bestellen. Dies können Sie zum einen schriftlich per Brief oder per Fax, zum anderen aber auch telefonisch direkt bei der Fa. Wiegand tun. Bei der Bestellung müssen Sie lediglich die Seriennummer Ihres Decoders, Ihre persönliche Geheimnummer (die Sie bei Absendung der Registrierung angegeben haben) sowie die Bestellnummer des gewünschten Programms angeben. In Kürze wird es übrigens auch die Möglichkeit geben, per Btx (Bildschirmtext) oder über eine spezielle Mailbox Channel Videodat Dienste zu bestellen.

Wiederholung

Haben Sie nun die gewünschte Sendung rechtzeitig bestellt, so müssen Sie nur noch zur entsprechenden Sendezeit auf Empfang gehen. Es empfiehlt sich dabei, den Computer sowie die Empfangsanlage inklusive Decoder schon einige Zeit vorher anzuschalten, damit Sie auch garantiert den Anfang der Ausstrahlung nicht verpassen. Aber selbst wenn das einmal passieren sollte: Jede Sendung wird mindestens einmal wiederholt, so daß Sie mindestens noch eine weitere Chance zum Empfang haben. Alternativ können Sie natürlich auch jede Sendung per Videorecorder aufzeichnen und später einspielen. Dabei müssen Sie lediglich darauf achten, daß Sie auf dem Band auch eine Programmvorschau mit aufnehmen, also die Aufnahme mindestens 15 Minuten vor Sendebeginn starten. cs

Show Time Pro

Weit mehr als nur ein einfaches Programm zum Anzeigen von Bildern

Wollten Sie schon immer einen eigenen Film drehen? Benötigen Sie für das Schaufenster Ihres Geschäfts eine Attraktion? Dann sollten Sie sich das Programm ShowTime Pro von Manor Hill Software ansehen, das von der Firma W. Wohlfahrtstätter & J. Ohst EDV GbR vertrieben wird.

ShowTime Pro ist ein Softwareprodukt, mit dessen Hilfe man sehr komfortabel ein sogenanntes Drehbuch erstellen kann. Dieses gleicht einem in einer speziellen Programmiersprache geschriebenen Programm, und wenn es abläuft, wird auf dem Bildschirm gezaubert. Es können Bilder eingeladen und nacheinander, mit aufwendigen Überblendeffekten, angezeigt werden, Schriften eingeblendet und Musikstücke oder Soundeffekte abgespielt werden.

Zwei Programme

ShowTime Pro besteht aus zwei Programmen: dem Editor, mit dem ein Drehbuch erstellt, geändert und ganz oder szenenweise abgespielt werden kann, und einem Run-Only-Modul, mit dessen Hilfe man fertige Filme komplett abspielen kann. Letzteres darf zusammen mit den Filmdaten beliebig weiterkopiert werden.

Zum Run-Only-Modul ist nicht viel zu sagen, es spielt vollautomatisch einen Film ab und kann – falls nicht anders im Drehbuch festgelegt – mit der Escape-Taste unterbochen werden.

Der ShowTime-Editor hingegen ist ein komplexes und fast 200 KByte langes Programm, das in GFA-Basic und Assembler programmiert wurde und mit einer GEM-ähnlichen komfortablen Benutzeroberfläche versehen ist. Pull-Down-Menüs stellen alle Optionen zur Verfügung, die im übrigen aber auch über Tastaturkommandos erreicht werden können.

Menüs

Betrachten wir nun die Menüs im einzelnen: Das ShowTime-Menü beinhaltet neben den Accessories den üblichen Informationseintrag. Im Drehbuch-Menü wird das jeweils aktuelle Drehbuch als ganzes verwaltet. Sie können hier ein neues Drehbuch beginnen, das aktuelle abspeichern oder ein bereits existierendes einladen. Zudem gelangt man in den eigentlichen Drehbuch-Editor, mit dessen Hilfe die einzelnen Szenen definiert und zusammengestellt werden. Im Bearbeiten-Menü bearbeitet man einzelne Szenen. Der Szenen-Editor ist ein Nicht-GEM-Fenster, in dem jeweils zwanzig der maximal 399 Szenen angezeigt werden.

Mit Hilfe von Optionen des Bearbeiten-Menüs kann man einzelne Szenen löschen oder neue einfügen. Weiterhin ist das Abspielen des bisher erstellten Films ab einer beliebigen Szene möglich.

Kommandos

Welche Kommandos stehen zur Programmierung des Drehbuches zur Verfügung? Nun, es sind derer so viele, daß wir sie hier kaum alle erwähnen können. Zum einen kann man natürlich Grafiken und Sound-Dateien einladen. Es stehen dafür jeweils fünf



Abb. 1: Schon das Titelbild läßt einiges erahnen

eigenständige Pufferbereiche zur Verfügung. Grafiken müssen im vom Grafikprogramm STAD her bekannten PAC-Format vorliegen, eine automatische Konvertierung ist nicht möglich. Musikstücke werden im X32-Format erwartet und zum Abspielen direkt der XBIOS-Funktion 32 übergeben.

Effekte

Da ein simples Umschalten von einem Bild auf ein anderes, selbst wenn zugleich per Interrupt ein toller Sound aus dem Monitor-Lautsprecher knattert, doch arg langweilig wäre, haben sich die Autoren von ShowTime Pro etwas einfallen lassen. Es stehen 40 (in Worten: vierzig!) verschiedene Überblend-Verfahren zur Verfügung, mit denen man sehr professionelle Bildübergänge schalten kann. Das Beschreiben der Effekte würde den Rahmen dieses Artikels ebenso sprengen, wie es eine genaue Beschreibung der Kommandos getan hätte. Aber eins sei gesagt: sie sind sehenswert.

Sprunganweisungen und Schleifen ermöglichen das wiederholte Abspielen eines Drehbuchteils. Eine Eingabeanweisung reagiert auf Tastendruck und verzweigt entsprechend der gedrückten Taste zu frei festlegbaren Szenen. Im Zusammenhang mit den Sprunganweisungen ist jedoch ein Kritikpunkt zu bemängeln. Beim nachträglichen Löschen oder Einfügen von Szenen werden Verzweigungsadressen nicht automatisch angepaßt.

Zur Beschriftung von Bildern steht sowohl eine Laufschrift- als auch eine starre Beschriftungs-Funktion zur Verfügung. Leider bietet ShowTime Pro nur einen einzigen Zeichensatz an, der zudem keine Kleinbuchstaben enthält. Etwas mehr Flexibilität in Bezug auf die Fontkompatibilität wäre wohl nicht zu viel verlangt.

Einige grafische Spezialeffekte, wie z.B. einen Sternenflug, können ebenfalls mit jeweils einem Kommando eingebaut werden. Zum Begutachten von Bildern und Musikstücken stehen in den Menüs Grafik und Sound Funktionen zum Laden von Bildern und Sound-Dateien sowie zum Anzeigen bzw. Abspielen derselben bereit.

Blockfunktionen

Das Block-Menü erlaubt das Zusammenfassen von aufeinanderfolgenden Szenen zu einem Block. Dieser kann dann verschoben, kopiert, gelöscht, gesichert oder eingeladen werden.



Abb. 2: Das Drehbuch schafft Überblick



Abb. 3: Voreinstellungen lassen sich komfortabel über Dialogboxen steuern.

Besonderheiten

Über die MIDI-Schnittstelle kann man mehrere Ataris koppeln. ShowTime Pro erlaubt das synchrone Abspielen von Filmen über eine solche Verbindung, indem ein Kommando zur Verfügung gestellt wird, das den Ablauf eines Drehbuchs solange anhält, bis ein Signal über den MIDI-Port eintrifft.

Voraussetzungen

Um ShowTime Pro betreiben zu können, ist ein Atari SM124 Monochrom-Monitor unerläßlich. Ein minimaler Arbeitsspeicher von einem Megabyte RAM sowie ein doppelseitiges Laufwerk sind ebenso notwendig, eine Festplatte sowie mehr RAM können jedoch keineswegs schaden. Es ist wirklich bedauerlich, daß ShowTime Pro nur im hochauflösenden Modus arbeitet, denn farbige Präsentationen wirken normalerweise besser als ihre hochauflösenden Schwarz-Weiß-Geschwister.

Irrungen, Wirrungen

Bedienfehler werden normalerweise abgefangen und mit Alertbox-ähnlichen Meldungen quittiert. Fatale Fehler, die – so das Handbuch – normalerweise nicht vorkommen sollen, meldet ShowTime Pro mit Hilfe einer der Guru-Meditation des Amiga nachempfundenen Meldung am oberen Bildschirmrand. Leider ist es mir mühelos und mehrfach gelungen, ohne erkennbaren Grund eine solche Fehlermeldung zu erhalten. Insbesondere die Funktion zum Einladen von Grafiken scheint ein großer Guru-Anhänger zu sein.

Handbuch

Das Handbuch umfaßt 80 DIN A5-Seiten, die mit Calamus gesetzt und gedruckt wurden. Man kann den Autoren hier nur ein großes Kompliment machen, ich habe selten ein so locker geschriebenes und trotzdem gut erklärendes Handbuch gelesen.

ShowTime Pro kostet DM 99,- (für DM 10,- ist eine Demo-Diskette erhältlich) und ist damit keineswegs zu teuer. Für wen und welche Anwendungen ist das Programm nun geeignet? Jeder, der in irgendeiner Form Grafiken präsentieren will, ist ein potentieller Benutzer. Doch aufgrund der Eingabefunktion kann man ShowTime Pro auch zur Erstellung eines Informationssystems einsetzen. ost/kuw

Bezugsquelle:
W. Wohlfahrtstätter & J. Ohst EDV GbR
J. Ohst, Nelkenstr. 2, 4053 Jüchen 2, Tel. 02164/7898
W. Wohlfahrtstätter, Irenenstr. 76c, 4000 Düsseldorf 30, Tel. 0211/429876

ShowTime Pro

+	–
günstiger Preis	nicht fehlerfrei
viele Funktionen	mangelnde Textfunktionen
gute Benutzerführung	
tolle Effekte	
vorbildliches Handbuch	

Gut getippt

PC-Tastaturen am ST mit DEKA



Seit der Einführung des Atari ST im Jahre 1985 schlagen sich die Benutzer dieses sonst sehr anwenderfreundlichen Computers mit der etwas eigenwilligen Tastatur herum. Das Layout macht zwar einen recht professionellen Eindruck, doch das recht schwammige Tastengefühl und der zu geringe Abstand der Tastenkappen lassen umfangreichere Schreibarbeiten zur Qual werden. Wer seinen ST ständig als Textverarbeitungssystem benutzt, verbringt unnötig viel Zeit mit dem Korrigieren von Tippfehlern. Blindschreiben wird selbst für manchen Schreibmaschinen-Virtuosen zum Glücksspiel.

Alternativen

Da die Tastatur des Atari ST über einen eigenen Prozessor verfügt, der neben dem Auswerten der Tastendrücke auch noch für andere Aufgaben wie das Verwalten von Datum und Uhrzeit und die Überwachung der Maussteuerung verantwortlich zeichnet, ist es nicht ohne weiteres möglich, eine andere Tastatur anzuschließen. Doch dies schreckte mehr oder weniger geniale Entwickler nicht ab.

Erste Lösungen bestanden in dem Anschluß einer – gegebenenfalls modifizierten – PC-Tastatur an den Atari unter Benutzung des MIDI-Ports. Da das Betriebssystem natürlich nicht darauf vorbereitet ist, von dort Tastatureingaben zu erhalten, kommen Tastatur-Kits dieses Typs nicht ohne Treiber-Software aus, die dann oft zu Kompatibilitätsproblemen führt. So läuft zwar üblicherweise unter TOS alles ganz normal, doch wenn das Betriebssystem gewechselt wird, fehlen hier oftmals die Treiber, und es bleibt wieder nur der Griff zur alten Tastatur.

Eine andere Lösung, die in den letzten Jahren recht beliebt und erfolgreich war, besteht im Austauschen der Tastenkappen der Atari-Tastatur durch speziell für den Atari angefertigte, die einen größeren Abstand aufweisen und durch zusätzliche Federn einen deutlicheren Druckpunkt erhalten. Wir haben über dieses Produkt der Firma RTS-Elektronik in der Ausgabe 1/91 ausführlich berichtet (siehe [1]).

Die Lösung

Norman Weinress, ein bekannter Entwickler aus Hollywood, hat sich im letzten Jahr des Problems angenommen und eine Hardware-Erweiterung entworfen, die den Anschluß einer beliebigen PC-Tastatur ohne das Risiko irgendwelcher Kompatibilitätsprobleme ermöglichen soll. Sein Produkt trägt den Namen DEKA (Detachable Extended Keyboard Adaptor) und wird in einem kleinen grauen Gehäuse ausgeliefert. Dieses enthält einen eigenen Prozessor mit internem RAM und ROM, der die Aufgabe des Tastaturprozessors im Atari übernimmt. Das DEKA-Modul weist Buchsen zum Anschluß der PC-Tastatur sowie von Maus und Joystick auf. Ein weiterer Anschluß dient zur Verbindung mit dem Atari. Bei Mega STs wird das beiliegende Kabel einfach anstelle der Atari-Tastatur von außen an die Zentraleinheit angeschlossen. Bei den kleineren Geräten (520 ST, 1040 ST, etc.) muß das Rechnergehäuse geöffnet und das Modul anstelle der Tastatur an den auf der Hauptplatine befindlichen 8- bzw. 18-poligen Stecker angeschlossen werden. Für alle Modelle liegen passende Verbindungskabel bei.

Keine Software

Zum Betrieb des DEKA-Moduls ist keine Treibersoftware erforderlich. Der erwähnte Prozessor, der vom Atari mit Energie versorgt wird, übernimmt neben der Uhrverwaltung und Mauskontrolle auch die Kon-

vertierung der von der PC-Tastatur gelieferten Scan-Codes in Atari-Scan-Codes.
Durch diese reine Hardwarelösung war DEKA mit allen von uns getesteten Programmen und Betriebssystemen kompatibel. Lediglich mit der neuesten Version des GCR-Spectre Mac-Emulators soll es nach Angaben des DEKA-Entwicklers unter Umständen Probleme geben, die zur Zeit in Zusammenarbeit mit Dave Small (Spectre-Entwickler) gelöst werden.

Deutsche PC- und ST-Tastaturen unterscheiden sich von amerikanischen unter anderem darin, daß eine zusätzliche Taste vorhanden ist, mit der die '<'- und '>'-Zeichen eingegeben werden. In der mir vorliegenden US-Version des DEKA-Moduls wird diese Taste noch nicht akzeptiert, da ihr Scan-Code von US-Tastaturen nicht erzeugt und deshalb auch nicht konvertiert wird. Auch liegen die eckigen und geschweiften Klammern nicht dort, wo sie üblicherweise bei PC-Tastaturen aufgedruckt sind, sondern an der Atari-üblichen Stelle. Diese kleinen Anpassungsprobleme werden jedoch in Kürze mit dem Erscheinen einer DEKA-Version für den deutschen Markt behoben sein. Das DEKA-Modul kann zur Zeit nur direkt aus den USA bezogen werden und kostet dort rund 100 Dollar.

Fazit

Dieser Artikel wurde vollständig auf einer PC-Tastatur getippt, die ich mir dank DEKA frei und nach meinem eigenen Fingerspitzengefühl aussuchen konnte. Durch das DEKA-Modul und eine preisgünstige (ab DM 70,-) PC-Tastatur wird das Arbeiten mit dem ST erst richtig zur Freude. ost/kuw

Bezugsquelle:
Wuztek Omnimon Peripherals, 1 Technology Drive, Suite 301, Irvine, CA 92718, Tel 001-714-753-9253, Fax 001-714-753-9255

Literatur:

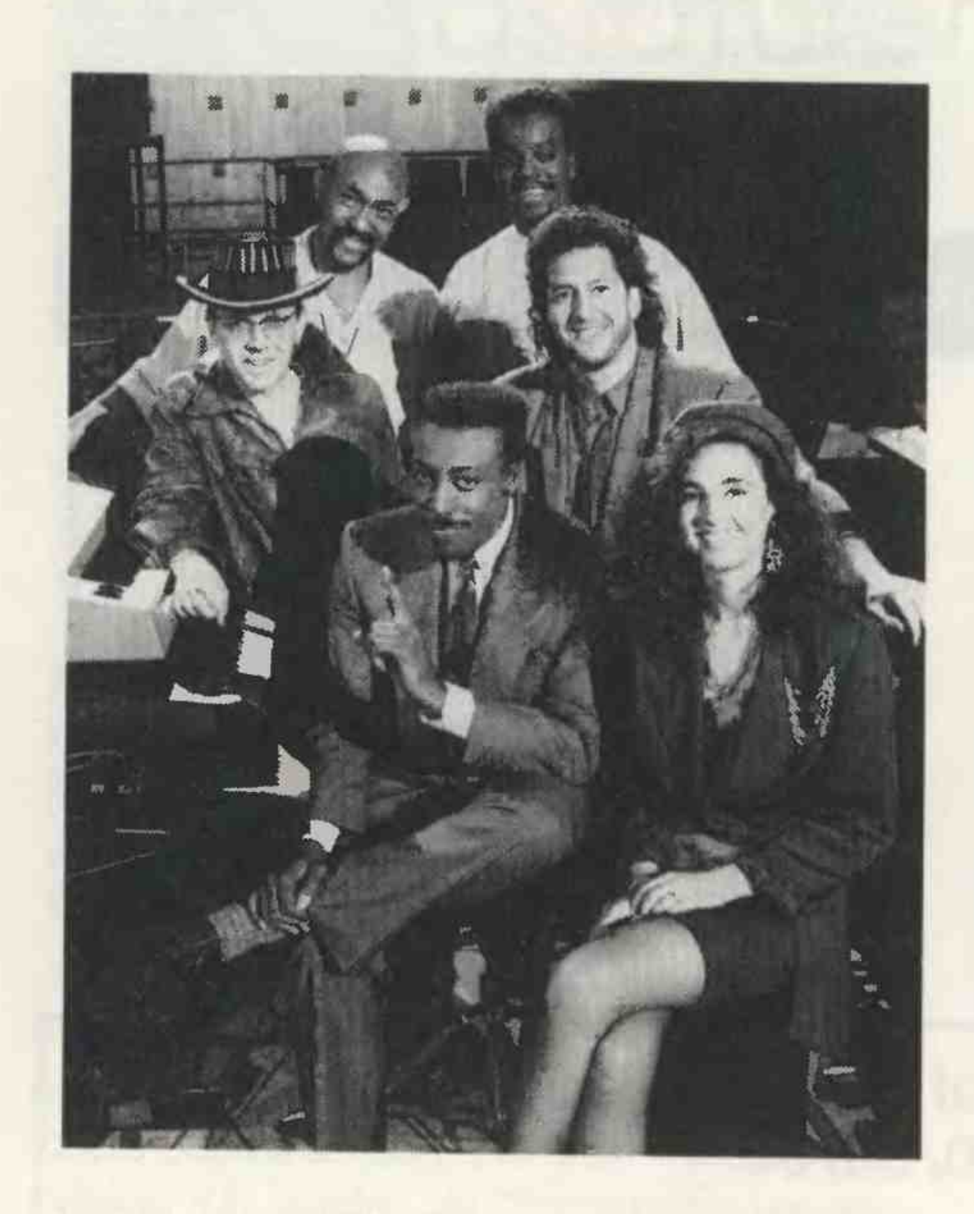
[1] Oliver Steinmeier: Can't beat the feeling?, PD Journal 1/91

DEKA Tastaturadapter

+	–
einfacher Anschluß volle Kompatibilität relativ günstiger Preis	noch keine deutsche Anpassung

Die Arsenio Hall Show

Atari zur besten Sendezeit im amerikanischen Fernsehen



Lange Zeit war einer der Hauptkritikpunkte an der Firmenpolitik von Atari USA die eher zaghaft betriebene Werbung für die ST/TT-Computermodelle. Neben der Werbung per Anzeige oder Werbespot gewinnt in letzter Zeit jedoch eine andere Art Werbung immer mehr an Bedeutung: die des Produkt-Placements. Und hier scheint sich jetzt in den USA auch bei Atari etwas zu tun.

Als uns hier in Deutschland die Kunde erreichte, daß seit einiger Zeit gelegentlich ein Stacy zur besten Fernsehsendezeit in einer der beliebtesten Talkshows in den USA über den Bildschirm flimmert, fanden wir es wert, der Sache einmal nachzugehen. Wir machten uns also auf die Suche und wurden auch prompt fündig: bei der Arsenio Hall Show, die in den Paramount-Filmstudios Hollywoods im Herzen der Glitter- und Glamourstadt Los Angeles aufgezeichnet wird.

Die Arsenio Hall Show ist eine amerikanische Talkshow, die seit Dezember 1988 produziert wird. Die Show läuft fünf mal pro Woche, von Montag bis Freitag. Nachmittags wird die Show auf dem Paramount-Gelände vor einem Live-Publikum aufgezeichnet, um dann später am selben Abend um 23 Uhr ausgestrahlt zu werden.

Star der Show ist der Talkmaster Arsenio Hall. Kinogängern dürfte Arsenio Hall auch hier in Deutschland kein Unbekannter sein: Als guter Freund von Eddie Murphy spielte er schon in so manchem Murphy-Kassenknüller mit. Am bekanntesten hier in Deutschland dürfte wohl seine Rolle als Diener von Eddie Murphy in dem Film 'Der Prinz aus Zamunda' sein. Neben seiner Filmarbeit trat er Mitte der 80er Jahre als Gast-Talkmaster in anderen Talkshows, wie z.B. der Joan Rivers Show, in Erscheinung. Da seine Auftritte dort am Ende besser ankamen als die von Joan Rivers selbst, entschloß man sich bei Paramount Ende 1988 dazu, Arsenio Hall seine eigene Talk-Show zu geben. Und jetzt, zweieinhalb Jahre später, hat er neben Jonny Carson und David Lettermann eine der bekanntesten Late-Night-Talk-Shows in den USA, die Abend für Abend von Millionen von Zuschauern verfolgt wird. In der Show treten Größen des Films, Fernsehens, der Musik, aber auch der Politik auf. Sie werden von Arsenio Hall auf amüsante Weise ins Kreuzverhör genommen, und ihm ist dabei zuweilen kein Eisen zu heiß. Er ist frech, aber dennoch liebenswürdig und scheut auch vor Tabu-Themen nicht zurück.

Ein wichtiger Bestandteil der Show ist außerdem die Musik. Arsenio Hall, selbst ein sehr musikalischer Mensch, suchte persönlich die Band aus, die ihn bei seinen Auftritten begleiten sollte. Die fünfköpfige Band um den musikalischen Direktor Michael Wolff nennt sich 'The Posse' und ist bis auf eine Position seit dem Beginn der Show noch immer in ihrer Stammbesetzung vorhanden. Im Gegensatz zu anderen Talkshows des gleichen Genres in den USA, wo die Band fast immer nur im Hintergrund agiert und kaum zu großer Aufmerksamkeit gelangt, hebt Arsenio Hall selbst 'seine' Band gelegentlich hervor. So gibt es oft Momente während der Show, wo er vor laufenden Kameras zu der Band herübergeht, einen einzelnen Musiker anspricht und zum Spielen auffordert. Dadurch bekommt die Band erstaunlich viel Airplay und ist nicht nur während der 'Bumps', also vor oder nach den obligatorischen Werbeeinblendungen, zu sehen.

Die einzige Frau in der Band um Leader Michael Wolff ist Starr Parodi, und sie ist es auch, die dafür verantwortlich ist, daß seit Anfang des Jahres der Atari Stacy gelegentlich im Rampenlicht der Show zu sehen ist. Starr arbeitete bereits zu Hause seit 1985 mit Atari-Computern, und so war es selbstverständlich, daß sie, als die Anschaffung eines Computers für die Show diskutiert wurde, für ein Atari-Modell plädierte. Da die Macher der Show einen Mac von einem Atari oder einem IBM sowieso nicht unterscheiden konnten, hatte sie keine Probleme, ihren Willen durchzusetzen, insbesondere auch deswegen, weil Atari sich sehr kooperativ zeigte. Und somit thront seit Januar während der Show ein Stacy auf dem Rack von Starr und steuert ihre sechs Synthesizer an. Gelegentlich, wenn die Kamera auf die Band gerichtet wird, ist er deutlich zu erkennen und mit ihm ein großes Atari-Schild, das aus Werbegründen auf der Vorderseite des Geräts angebracht wurde.

Hier in Deutschland wird die Show seit geraumer Zeit auch von dem amerikanischen Armeesender AFN wochentags zur Abendzeit ausgestrahlt. Allerdings ist AFN natürlich nur in solchen Regionen des Bundesgebietes zu empfangen, in denen amerikanische Soldaten stationiert sind. Außerdem benötigt man ein NTSC-empfangstüchtiges Multinorm-TV-Gerät, um das Programm in Farbe und mit Ton zu empfangen. Kabelfernsehzuschauer dürfte es interessieren, daß auch der neue Pay-TV-Kanal Premiere die Arsenio Hall Show gelegentlich ausstrahlt.

Wir hatten Gelegenheit, nach der Show mit Starr Parodi ein kleines Interview zu führen. Das Ergebnis finden Sie auf der folgenden Seite.

mts



PD: Mrs. Parodi, wir hörten, daß Sie schon seit einigen Jahren Atari-Computer benutzen. Wann wurden Sie zum ersten Mal auf Atari aufmerksam?

S.P.: Das war 1985. Ich war gerade auf Tournee mit George Howard, einem bekannten Pop-Jazz-Saxophonisten. Howard benutzte damals einen Atari 130XE bei seiner Arbeit, und eines Tages bat er mich, bei einem gewissen Jeff Fair ein paar Sounds zu besorgen. Jeff Fair arbeitete damals bei Hybrid Arts und programmierte die Sounds für deren Midi-Programme. Naja, und heute bin ich mit Jeff verheiratet. Jeff war es dann auch, der mir zeigte, was man alles mit Computern im Hinblick auf Musik machen kann. Damals war es noch ein Atari 130 XE mit Miditrack II von Hybrid Arts. Ich war von den Sequencer-Möglichkeiten fasziniert und begann auch bald damit, den Computer bei meiner Arbeit einzusetzen. Das war dann auch die Zeit, als ich an der TV-Serie 'Fame' mitarbeitete. Ich schrieb einige Songs für die Serie, da jede Woche neue Melodien gebraucht wurden. Gelegentlich war ich auch während der Band-Szenen vor der Kamera zu sehen – keine großen Auftritte, aber immerhin. Später tourte ich dann sogar noch mit der Fame-Live-Band durch die USA.

PD: Gibt es andere TV-Shows oder Serien, für die Sie musikalisch tätig waren?

S.P.: Oh ja. Als ich herausgefunden hatte, was für ein nützliches Werkzeug beim Komponieren der Atari-Computer sein konnte, begann ich verstärkt damit, Music-Chores für Filme und Serien zu schreiben. Ich habe viele Stücke seit 1987 als Ghostwriter für Mike Post geschrieben, unter anderem für so bekannte Serien wie Magnum, Hunter, Quantum Leap (Zurück in die Vergangenheit) und L.A. Law. Auch heute komponiere ich noch gelegentlich für ihn.

PD: Welche Computer verwenden Sie privat?

S.P.: Zur Zeit habe ich zusammen mit Jeff einen Mega ST4, einen Stacy und einen 1040ST in unserem Studio zu Hause.

PD: Welche Software setzen Sie ein?

S.P.: Zum Sequenzen verwende ich das Hybrid-Arts-Produkt SMPTE Track. Ansonsten benutzen mein Ehemann und ich Calamus, WordWriter und EasyDraw. Jeff spielt gelegentlich noch mit dem Flugsimulator F16 Falcon oder Speedball II.

PD: Was war Ihre Reaktion, als Sie erfuhren, daß Sie einen Stacy für die Show bekommen würden?

S.P.: Ich fand es toll, daß man es uns erlaubte, den Computer zu benutzen, den wir wollten. Es ist schön, mit dem Equipment zu arbeiten, das wir auch zu Hause haben. So kann ich zu Hause wesentlich einfacher Arrangements für die Show vorbereiten.

PD: Wie bewerten Sie die Werbe-Wirksamkeit des Stacy bei der Arsenio Hall Show?

S.P.: Da Atari sich bei der Anschaffung des Stacys sehr kooperativ zeigte, versuchen wir als Gegenleistung dafür, Atari etwas zu promoten. Wenn während der Show die Kamera über die Band 'fährt', sieht man nicht selten den Stacy mit dem großen Atari-Schild auf meinem Rack stehen. Diese Art von Werbung ist unbezahlbar. Millionen von Fernsehzuschauern sehen diese Show täglich.

In punkto Werbewirksamkeit kann ich außerdem folgende kleine Geschichte erzählen: Seit wir mit der Show Ende 1988 begonnen haben, benutze ich sehr viel Korg-Equipment. Ich halte sehr viel von den Korg-Synthesizern und besitze auch zu Hause einen. Anfangs bediente ich einen Korg M1 auf der Bühne (heute ist es ein T3). Ich erinnere mich noch genau an eine kleine Anekdote, die uns damals passiert ist, als wir mit unserer Band 'The Posse' einmal einen Auftritt bei einem großen Volksfest in Michigan hatten. Wir sind Freitag abends nach der Show nach Milwaukee geflogen und so etwa um 4 Uhr morgens in Kansas City auf dem Flughafen angekommen. Wir sahen natürlich der Uhrzeit und den Flugstrapazen entsprechend mitgenommen aus. Naja, wir liefen also durch die Empfangshalle des Flughafens, in der sich zu dem Zeitpunkt vielleicht gerade noch vier oder fünf andere Leute aufhielten. Und da kam auf einmal einer auf mich zu und sprach mich an: "Sie sind doch das Korg-Girl aus dem Fernsehen, richtig?"

Und später bekamen wir öfters Berichte von Korg-Repräsentanten, die uns erzählten, daß immer wieder Leute in die Musikgeschäfte kommen würden und dort nach dem Synthesizer verlangen würden, den 'dieses Girl in der Arsenio Hall Show benutzt'.

Es ist wirklich unbeschreiblich, was für einen Eindruck eine Fernsehshow wie die Arsenio-Hall-Show auf das Publikum haben kann. Wir waren uns dessen am Anfang überhaupt nicht bewußt. Wir lebten nur in unserer kleinen, eigenen Bühnenwelt. Aber als wir dann unser bekanntes Szenario verließen, um ein paar Konzerte als Band zu geben, da konnten wir die Begeisterung der Leute und unserer Popularität kaum fassen.

PD: Der Stacy ist jetzt fast ein halbes Jahr bei der Arsenio-Hall-Show im Einsatz. Gab es und gibt es Reaktionen bezüglich der Verwendung von Atari-Equipment bei der Show aus dem Fernsehpublikum?

S.P.: Seit wir den Atari während der Show benutzen, haben wir eine ganze Reihe an Fanpost bekommen – von Leuten, die sich sehr darüber freuen, den Stacy in unserer Show zu sehen. Es gehen fast täglich Briefe von Atari-Fans ein, die das Gerät auf meinem Rack erkannt haben.

PD: Haben Sie auch für die Zukunft andere Projekte in Aussicht?

S.P.: Zur Zeit bin ich gerade damit beschäftigt, meine erste eigene Platte aufzunehmen. Es wird aber keine Platte sein mit reiner Computermusik. Ich persönlich bervorzuge Platten, bei denen eine Kombination von Computer und 'echter' Musik verwandt wird. Deshalb werden auch die Songs auf meiner ersten Platte mehr 'organische' Sounds enthalten als typische Synthesizerklänge. Der Name der Platte ist 'Be Honest' und es sind schwerpunktmäßig Rhythm- und Blues-Instrumentalstücke darauf mit einem leicht afrikanischen Einschlag. Eines der Lieder ist eine Hip-Hop-Cover-Version des Stevie-Wonder-Songs 'Superstition'. Die Platte wird noch dieses Jahr bei Capitol Records/EMI erscheinen.

P.D.: Mrs. Parodi, viel Erfolg mit Ihrer ersten Platte und vielen Dank für das Gespräch.

mts

Super Boot 7.0: So booten Sie richtig!

Auf leisen Sohlen und weitgehend unbemerkt hat sich das Shareware-Programm Super Boot von Gordon Moore aus Amerika in den letzten Monaten immer weiter nach vorne geschoben. Nachdem wir Ihnen in der Mai-Ausgabe auf Diskette V432 die neue Version 7.0 vorstellten, gab es einen weiteren Schub für dieses tolle Programm. Super Boot dient zur Auswahl von Autostart-Programmen, Accessories und INF-Dateien beim Booten des Rechners. Hierbei kann der Anwender feste Definitionen auf die Funktionstasten legen und hat somit beim Starten des Rechners die Möglichkeit, die Systemkonfiguration beliebig zu ändern. Weiterhin kann beim Booten ein beliebiges Begrüßungsbild angezeigt und ab der Version 7.0 auch digitalisierter Sound eingespielt werden – wer's mag. Ein zusätzlicher Paßwortschutz verhindert eine unberechtigte Benutzung Ihres Computers. Insgesamt also ein wirklich tolles Programm, das den ersten Platz in der Top Ten wirklich verdient hat.

In diesem Monat wieder dabei ist die Textverarbeitung Minitext, die den Sprung unter die 10 beliebtesten PD-Programme im vergangenen Monat nicht schaffte. Dafür ist unseren Leser aber die Lust am Spielen offensichtlich vergangen, denn außer dem Fußballmanager befindet sich kein weiteres Spiel mehr in der Top Ten. Knack den Tresor, im vergangenen Monat überraschend auf Platz 9, war diesmal weit abgeschlagen.

Auch in diesem Monat haben wir wieder aus allen Einsendungen drei Gewinner gezogen, die sich über tolle Preise freuen können. Thomas Fischer aus Magdeburg hat die freie Auswahl: Er darf sich insgesamt 10 Programme aus der Sonderserie des Heim Verlages im Werte von über DM 150,- aussuchen. Ebenfalls die freie Auswahl hat Gerhard Stiegler aus Graz, dem wir gerne ein Buch nach Wahl inklusive Diskette aus dem Heim Verlag zusenden. Die 10 beliebtesten PD-Programme, die wir Ihnen in diesem Monat vorstellten, gehen an Kurt Rainer Klein aus Schornsheim.

Jeden Monat tolle Gewinnchancen

Jeden Monat können Sie als Leser des Atari PD Journals an der Wahl der Top Ten teilnehmen und so Ihren Favoriten unter den PD-Programmen an die Spitze unserer Hitliste wählen. Damit unterstützen Sie auch die Autoren guter PD-Software, denn das Sieger-Programm wird mit DM 100,- honoriert.

Aber auch für Sie direkt kann sich die Teilnahme an der Top Ten Wahl lohnen: Unter allen Einsendern verlosen wir monatlich drei attraktive Preise als Dank für's Mitmachen. Füllen Sie also einfach die entsprechende Postkarte in der Heftmitte aus und senden Sie diese an uns ab. Das Ergebnis der Wahl und die Gewinner der drei Sachpreise werden jeweils in der nächsten Ausgabe des PD Journals bekanntgegeben. Mitmachen kann jeder Leser unter Ausschluß des Rechtsweges. Ausgenommen sind Mitarbeiter des Heim Verlages und deren Angehörige. Der Einsendeschluß ist jeweils 14 Tage vor Erscheinen der nächsten Ausgabe.

Übrigens: Jedes Programm kann nur drei Monate auf Platz 1 der Top Ten sein, dann nimmt es seinen Platz in der Ehrenloge ein und kann nicht mehr gewählt werden. Dadurch haben auch andere gute PD-Programme die Chance, die Spitze der Top Ten zu erklimmen.

Natürlich profitieren besonders PD-Programmierer von unserer Top Ten. Wenn auch Sie ein Public Domain Programm entwickelt haben, das bisher noch unveröffentlicht ist, sind wir gerne bereit, Ihr Programm vorzustellen und es über unsere J-Schiene einem großen Anwenderkreis zur Verfügung zu stellen. Senden Sie es uns doch einfach mit einer kurzen Beschreibung und dem Hinweis, daß es frei von Rechten Dritter ist und als Public Domain veröffentlicht werden soll, zu.

Wenn Sie Interesse haben, selbst über Ihr Programm in unserer Zeitschrift zu berichten: Nur zu, fordern Sie unsere Autoreninformationen ganz unverbindlich an. Wir werden uns in jedem Fall um eine umgehende Veröffentlichung Ihres Programms bemühen.

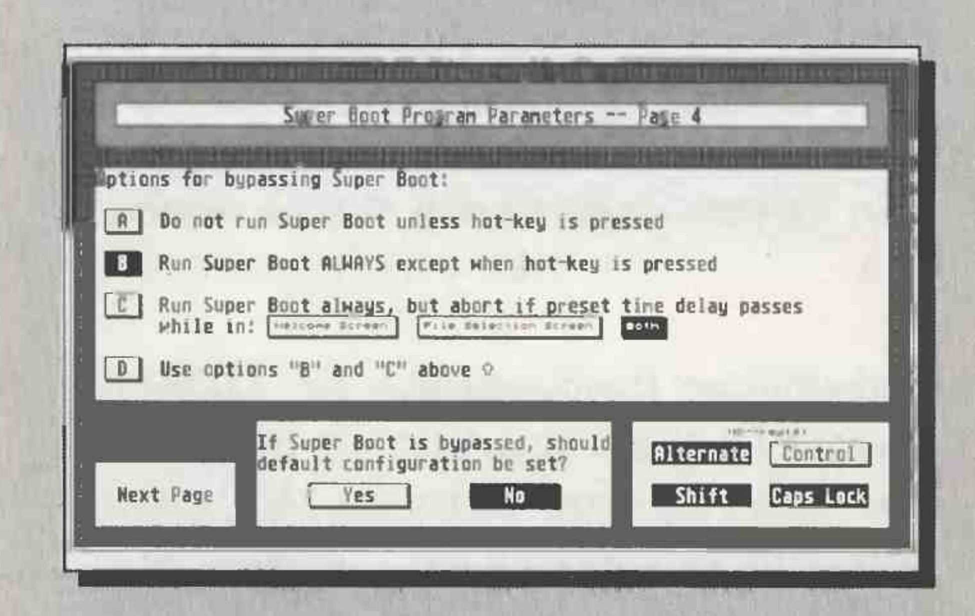
Obendrein haben Sie aber noch eine doppelte Gewinnchance: Wenn Ihr Programm von unseren Lesern auf Platz 1 der Top Ten gewählt wird, erhalten Sie DM 100,- und das möglicherweise drei Monate lang. Besonders gute Chancen haben Sie, wenn Sie uns ein Programm zur Erstveröffentlichung anbieten, denn viermal im Jahr wählt eine fachkundige Jury das Programm der Saison, dessen Autor um DM 333,33 reicher wird. Programmieren lohnt sich also!



Die PD-Hitparade

Platz 1

Super Boot V432 10.4 %



2	Quick ST	S275	9.8 %
3	Gem Calc	S214	8.1 %
4	Fußballmanager	S200	5.6 %
5	Little Painter	V323	5.3 %
6	Minitext	S230	4.8 %
7	Datadisk	J5	4.7 %
8	Werkzeugkiste	J65	3.7 %
9	PAD	V414	2.9 %
10	Super-Filecopy	S143	2.4 %

EHRENLOGE

Bitte ein Bit (S143) von Uland Täffner
Drachen (S150) von Dirk Woitha
FCopy III (S300) von Martin Backschat
Formular (J6) von Alfred Saß
Fselbox (S222) von Martin Patzel
Sagrotan (J2) von Henrik Alt
Virendetektor (J2) von Volker Söhnitz

Kidpublisher Professional

Die deutsche Version des DTP-Programmes für Kinder

In Ausgabe 11/90 berichteten wir bereits über das Programm Kidpublisher Professional der Amerikanerin Dorothy A. Brumleve. Mittlerweile ist dieses Programmpaket jetzt auch in einer deutschen Version mit deutschem Handbuch erhältlich. Grund genug also, es jetzt einem kurzen Test zu unterziehen.

Kidpublisher Professional ist ein 'DTP-Programm' für Kinder im Alter von 5 bis 11 Jahren. Das Programm bietet die Möglichkeit, bebilderte Geschichten am Computer zu erstellen, abzuspeichern und auszudrucken. Die Geschichte kann dabei über mehrere Seiten gehen und sogar ein Titelblatt enthalten. Kidpublisher Professional verfügt über ein integriertes kleines Zeichenprogramm zum Erstellen der Bilder und über einen eigenen Texteditor.

Auf der Programmdiskette befindet sich ein Installationsprogramm, mit dem die Programmkopie den Fähigkeiten des Kindes entsprechend angepaßt werden kann. Es kann ausgewählt werden, ob 5 oder 10 Seiten im Speicher gehalten werden sollen, ob die Lade-Funktion zugelassen werden soll, ob ein Titelblatt verwendet werden soll und ob dem Kind das Verlassen des Programmes zum Desktop erlaubt sein soll.

Der Zeichenbildschirm ist – wie überhaupt alle Funktionen in Kidpublisher Professional - sehr einfach zu benutzen. Es gibt Funktionen für Kreise, Rechtecke, Linien und zum Freihand-Zeichnen, die per Mausklick auf das entsprechende Icon aktiviert werden können. Eine Undo-Funktion ermöglicht das Rückgängigmachen der letzten Aktion; auch eine Funktion zum Löschen des gesamten



Zeichenbildschirms fehlt natürlich nicht. Ein kleiner Nachteil für Kinder beim Zeichnen dürfte das Fehlen von Farben sein. Der Grund hierfür ist natürlich, daß beim Ausdruck der Dokumente auf einem gewöhnlichen Drucker später die Farbe sowieso verlorengehen würde. Als Ersatz für die Farben kann man deshalb beim Zeichnen auf zehn verschiedene Füllmuster zurückgreifen.

Der Bildschirm für die Texteingabe umfaßt 7 Zeilen a 32 Spalten. Dabei verfügt das Programm insgesamt über vier verschiedene Zeichensätze. Zusätzlich kann man mit einem Degas-kompatiblen Malprogramm jederzeit weitere, eigene Zeichensätze erstellen. Das Programm sorgt für einen automatischen Wortumbruch am Ende der Zeile, und der Cursor kann jederzeit mit der Maus an einer beliebigen Stelle des Textbildschirms positioniert werden. In der deutschen Version können jetzt natürlich auch alle Zeichen der deutschen ST-Tastatur (inklusive der Umlaute) eingegeben werden. Die Einfachheit und Bedienerfreundlichkeit des Texteditors ermöglicht somit auch noch sehr kleinen Kindern das Arbeiten mit Kidpublisher Professional.

Das Layout der Kidpublisher-Seiten ist immer das gleiche: Die obere Hälfte der Seite besteht aus einem Bild und die untere Hälfte aus dem dazugehörigen Text. Eine Möglichkeit, dieses Format zu ändern, erscheint aus Sicht des Erwachsenen sicherlich wünschenswert. Vielleicht findet sich ja hier noch ein Weg, etwas mit dem Format zu spielen, ohne das Kind dabei zu überfordern.

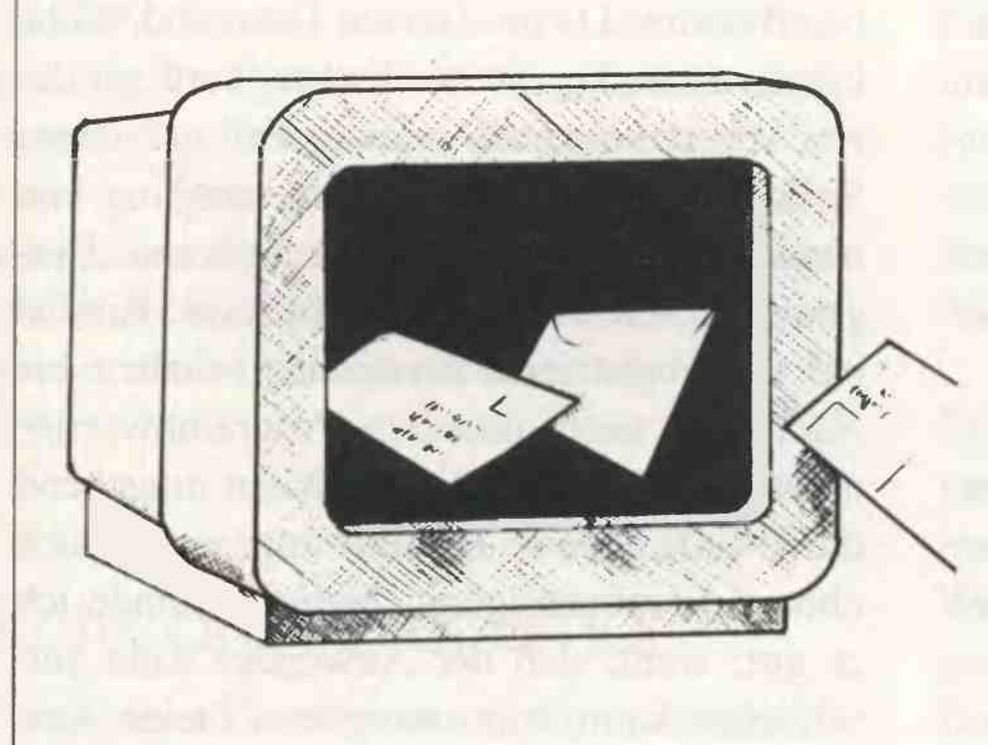
Die leicht verständliche und kinderfreundliche Benutzeroberfläche macht Kidpublisher Professional zum idealen Werkzeug für Kinder. Es macht jeden seiner kleinen Benutzer zum stolzen Schriftsteller, der seine eigenen Geschichten verfassen, illustrieren und ausdrucken kann. Einige Funktionen, die einem Erwachsenen vielleicht etwas zu spartanisch erscheinen, sind durchaus gewollt und erleichtern gerade durch ihre Einfachheit Kindern die Arbeit mit dem Programm. Ein kleiner Wermutstropfen ist allerdings, daß das Programm zur Zeit nur als Farbversion vorliegt.

Kidpublisher Professional in der deutschen Version 6.3D ist für US$ 39 (Zahlung per Bankscheck in US$ oder VISA/MasterCard) in den USA direkt erhältlich. mts

D. A. Brumleve, P.O. Box 4195, Urbana, Il. 61801-8820, USA

Kidpublisher Professional 6.3D

+	–
individuelle Konfigurierbarkeit integriertes Malprogramm sehr kinderfreundliches Benutzerinterface	läuft nur in Farbe



Schreiben Sie uns!

Der Computer löst nicht nur Probleme, er schafft auch neue. Damit Sie an einem scheinbar unlösbaren Problem nicht scheitern und weiter Spaß bei der Arbeit mit Ihrem Atari ST haben können, haben wir dieses Forum für Sie eingerichtet. Wann immer Sie ein Problem, eine Frage oder einen Kommentar äußern wollen: Wir bemühen uns um eine schnelle Beantwortung hier im Leserforum!

Mortimer Plus

Ich habe eine Frage zu einem Bericht im Atari PD Journal. In der Ausgabe 1/91 haben Sie das Programm Mortimer Plus von Omikron vorgestellt. Dabei haben Sie dargestellt, daß die Fileselector-Box vom Mortimer Plus ins Betriebssystem eingebunden ist und von anderen Programmen genutzt werden kann. Heißt das, daß andere Fileselektor-Boxen wie vor allem die von Martin Patzel (PD), nicht mehr benutzt werden können?

Bernd Klippstein, 7800 Freiburg

Red.: Mit einem beiliegenden Konfigurationsprogramm kann man Mortimer Plus so einstellen, daß er seine Fileselector-Box nicht nach außen durchschaltet. So ist es problemlos möglich, Mortimer Plus zusammen mit einer beliebigen anderen Fileselektor-Box zu verwenden.

Speichererweiterungen

Seit einem gutem halben Jahr lese ich nun regelmäßig Ihre Zeitschrift und muß Ihnen sagen, ich bin mit Ihren Artikeln und Softwareberichten sehr zufrieden. Weiter so!

Nun habe ich allerdings ein paar Fragen, die ich bisher nicht beantwortet gefunden habe. Vielleicht können Sie mir weiterhelfen.

1. Welche Speichererweiterung können Sie mir empfehlen? Ich bin im Besitz eines Mega ST1 und möchte auf 4 MB aufrüsten. Leider gibt es die verschiedensten Möglichkeiten zum Aufrüsten, jedoch möchte ich ohne viel Lötarbeiten diese selbst durchführen (Es gibt leider Probleme mit dem Zoll, wenn ich den Computer zuerst nach Deutschland schicke und dann wieder einführe). Vielleicht kennen Sie einen Anbieter dieser Erweiterungen in Österreich.

Die eigentliche Frage, die mich aber beschäftigt, ist folgende:

In mehreren Zeitschriften wurde bereits eine Erweiterung für den Mega ST1 getestet, aber in diesen Artikeln kam etwas vor, was mich stutzig machte: Im Artikel des ST-Magazins wurde ein Mega ST1 beschrieben, der keinen Lüfter besitzt. Mein Mega ST1 besitzt aber einen (der mich auch lautstark ärgert)! Habe ich nun ein Sondermodell, da ich den Computer sofort nach erstem Erscheinen erworben habe, und hat sich nachträglich an der Platine etwas geändert? Kann ich die angebotenen Speichererweiterungen überhaupt verwenden? Bevor ich nicht genau weiß, wie es mit dem steht, möchte ich den Computer nicht öffnen. Habe ich vielleicht eine 'abgespeckte' Mega ST2 Platine, und wenn, woran erkenne ich dies?

2. Kann ich als Calamus-User einen anderen als den Atari-Laser benutzen, und brauche ich dann eine Speichererweiterung, wenn ich z.B. einen HP-Laser mit 1 MB Hauptspeicher benutzen möchte. Wie schließe ich den HP-Laser an? Funktioniert der Laser auch mit anderen Programmen?

Diese beiden Fragen beschäftigen mich am meisten, und ich würde Sie bitten, mir auf dem Gebiet weiterzuhelfen.

Gerhard Wiesinger, A-4710 Grieskirchen

Red.: Es gibt mittlerweile einige mehr oder minder steckbare Speicher-Erweiterungen für den Atari ST, die auch in einem Mega ST1 ohne Probleme einzubauen sind. Als

Beispiel können wir Ihnen die Speichererweiterung aus dem Heim Verlag nennen, mit der Sie Ihren Rechner auf 2.5 oder 4 MByte aufrüsten können. Sofern der Shifter in Ihrem Computer gesockelt ist, müssen Sie dazu nicht löten; andernfalls empfiehlt sich dennoch der Gang zu einem Händler vor Ort.

Die neueren Mega ST1 Modelle besitzen keinen Lüfter. Wie Sie schon richtig vermuten, kann es jedoch sein, daß Atari kurzfristig einen mit 1 MByte bestückten Mega ST2 oder 4 als Mega ST1 verkauft hat und Ihr Gerät daher über einen Lüfter verfügt. Beim Einbau einer Speichererweiterung ist das jedoch sogar eher positiv, da Sie erst gar keine thermischen Probleme zu befürchten haben.

Zu Ihrer zweiten Frage: Sie können mit Calamus eine Vielzahl von Druckern verwenden, so auch einen HP LaserJet. Dieser Drucker wird über die parallele Schnittstelle an den Atari ST angeschlossen. Und genau hier liegt ein großes Problem: Calamus baut die Seiten vor dem Ausdruck komplett im Speicher zusammen und überträgt sie dann als Grafik an den Drucker. Bei den Atari-Laserdruckern geschieht diese Übertragung in Sekundenschnelle über die DMA-Schnittstelle, so daß eine Seite ruck-zuck ausgedruckt ist. Schließt man dagegen einen Laserdrucker über die parallele Schnittstelle an, so dauert diese Übertragung – je nach Drucker – einige Minuten. Kurz: Ein HP LaserJet ist sicher ein guter Laserdrucker, der auch am Atari ST von sehr vielen Programmen unterstützt wird. Gerade jedoch bei Verwendung von Calamus würden wir wegen der wesentlich höheren Druckgeschwindigkeit eher zu einem Atari-Laserdrucker raten.

Vollversionen

Antwort auf Leserbrief im Atari PD Journal 4/91, Thema "Vollversionen"

Die Herren (oder Damen?) Enzo & Witha aus Unterhaching erwähnen in ihrem Leserbrief auch meinen Namen im Zusammenhang mit meinem Programm Datadisk.

Hier wird etwas behauptet, was so in meinem Falle einfach nicht stimmt! Ich führe sehr genau Buch über alle Kontakte, die ich im Zusammenhang mit meiner Software habe. Die Namen Enzo und Witha sind nicht darunter. In dem Leserbrief wird der Eindruck erweckt, daß die Vollversion meines Programms nicht einwandfrei und erst durch weitere Geldbeträge ein komplettes Programm zu erhalten sei. Gegen diesen Eindruck muß ich mich nachdrücklich verwahren. Jeder, der mir die in der PD-Fassung angegebenen DM 50,- schickt, erhält umgehend (ich antworte stets innenhalb von längstens 2 Tagen!) die aktuelle Programmfassung der Vollversion, alle inzwischen neu entstandenen Zusatzprogramme (zusammen noch einmal ca. 360 KByte) und dazu eine sehr ausführliche, gedruckte Anleitung. Das Programm ist damit komplett und muß nicht durch Zukäufe irgendwelcher Art abgerundet werden. Bei Fragen zum Programm oder Problemen bei der Handhabung beantworte ich Telefongespräche oder Briefe sofort und ohne besondere Rückfragen, auch Fragen zur PD-Version werden selbstverständlich beantwortet. Da die Herren Enzo und Witha keinen Kontakt mit mir hatten, beruhen deren Vermutungen in meinem Fall auf reiner Spekulation oder auf der Übertragung von negativen Erfahrungen mit anderen Programmen auch auf meine Software. Einmal bei mir registrierte Anwender erhalten bei Nachfrage nach aktuellen Programmversionen ohne besondere Formalitäten umgehend die jeweils neueste Diskette zugesandt, auch ohne Kostenbeteiligung. Natürlich finde ich es gut, wenn sich der Anwender dann entschließen kann, mir wenigstens meine Auslagen zu ersetzen.

Ich kann im Sinne der vielen hundert Anwender, die sich mit den Programmen Formular und Datadisk bei mir haben registrieren lassen und die, wie ich aus ungezählten Telefongesprächen weiß, mit der Software und meinem Service zufrieden sind, den Eindruck nicht stehen lassen, als sei meine Kundenbetreuung umständlich, kostenträchtig und unzuverlässig und als seien die Programme unvollständig und fehlerbehaftet.

Ich möchte darüberhinaus noch einige weitere Bemerkungen zum Thema PD-Software und Vollversionen machen: Die PD-Fassung meiner Programme Formular und Datadisk erlauben sehr wohl ein absolut vollwertiges Arbeiten. Daß einige Optionen nicht funktionieren bzw. in der Wirkung eingeschränkt sind, halte ich für ein legitimes Mittel, um damit einen Eindruck zu vermitteln, was in der Vollversion zusätzlich zu erwarten ist. Ich kann nicht einsehen, daß ich jahrelange Programmierarbeit zum Nulltarif zur Verfü-

gung stellen soll. Ich finde, daß 40,- bzw. 50,- DM für die Vollversionen meiner Programme im Hinblick auf die gebotenen Leistungen ein absoluter Superpreis sind. Sie werden kein sogenanntes professionelles Programm finden, was auf diesem Themengebiet auch nur annähernd diese Leistungen bringt, und schon gar nicht zu solchen Preisen!

Alfred Saß, 2243 Albersdorf

Kritik am PD Journal

Seit einiger Zeit bin ich mit Ihrer Zeitschrift PD Journal nicht mehr so zufrieden wie am Anfang. Der Grund: Ihre Publikation nennt sich 'PD Journal', jedoch nimmt (meines Erachtens) der Anteil der Artikel über kommerzielle Software zu. Was soll beispielsweise ein 11 Seiten langer Artikel über Tempus Word? Und dann lese ich in der Vorschau, daß es sogar einen Kurs über Tempus Word geben wird: Erstens hat jeder ehrliche Anwender von Tempus Word das Handbuch. Zweitens frage ich mich, welcher 'Durchschnittsanwender' ein solches Mammutprogramm wie Tempus Word braucht. Damit Sie mich nicht falsch verstehen: Das Programm ist gut und sollte auch getestet und vorgestellt werden – nur in einem PD Journal hat es keinen Platz. Das PD Journal sollte Programme für die Masse der Anwender vorstellen. Für Profi-Software gibt es doch genug Atari-Zeitschriften.

Drittens gibt es PD-Programme, die sich im Laufe der Zeit zu kommerziellen Programmen mauserten, z.B. Gem Calc und Cyclus. Warum schreiben Sie nichts über diese Programme? Das hätte Sinn, denn es sind die Früchte einer guten PD-Philosophie der Autoren. Und das sollten Sie unterstützen! Hier würde auch ein Kurs lohnen. Viertens darf das PD Journal auch ruhig Positives über Heim-Produkte schreiben, z.B. über That's Write. Wie wär's mit einem Kurs dazu?

Nun hoffe ich, daß das PD Journal weiterhin die Marktlücke füllt, die an Informationen über PD herrscht, und damit den Anwendern und den Autoren dient.

Gerd Quadflieg, 6501 Wörrstadt

Red.: Der Anteil von Berichten über kommerzielle Software hat während der letzten Ausgaben zugenommen, daran besteht kein Zweifel. Nicht zuletzt auf Grund zahlreicher Leserzuschriften hat sich die Zielsetzung des PD Journals im Laufe der Zeit geändert: Neben der Information über Public Domain Software möchten wir gerade dem Einsteiger auch all die Informationen über kommerzielle Software bieten, die er zum sinnvollen Einsatz seines Atari ST benötigt. Wir sehen hier – gerade was die Verständlichkeit und das Preis-Leistungs-Verhältnis betrifft – echte Defizite bei anderen ST-Zeitschriften. Um es nochmals deutlich zu sagen: Public Domain Software wird weiterhin ein Hauptbestandteil des PD Journals bleiben, aber nicht ausschließlich den Inhalt ausmachen.

Zum konkreten Fallbeispiel Tempus Word bleibt zu sagen, daß der Bericht tatsächlich recht umfangreich ausgefallen war und wir in Zukunft die Grenzen enger setzen werden. Einen Kurs über dieses Programm – wie auch über That's Write oder andere komplexe (!) Anwendungsprogramme – halten wir weiterhin für sinnvoll.

Biete Hardware

Megafile 30, ca. 1/2 Jahr alt, wenig benutzt, günstig zu verkaufen. Tel. 06103/32565

ST 4 MB, TOS 1.4/1.0, Star LC 24-10, SM 124, XT-Keyboard, 2 * 3,5" LW, GFA-Basic/Assembler, Notator 3.0 SL, Kawai K4, Roland DEP-5, 17 Bücher, 300 Disketten, Zubehör DM 5000,-. Tel. 089/2904066 (ab 17 Uhr)

4 MB RAM-Erweiterung + AT-Once V3.5 incl. Steckadapter beides für 1040 STE für zusammen nur DM 500,- (RAM nur Tausch gegen vorhandene 1 MB-Karten) nach 18 Uhr Tel. 02651/3415 (Ralf)

Absolut neuwertig: A3-Flachbettplotter GRAPHTEK MP 4200 und diverse Stifthalter für nur DM 3.500,-. R. Herbert, Stefan-George-Weg 44A. 6100 Darmstadt, Tel. 06151/63019

1040 STE mit SM 124 VS, Super Charger VS, Software: F-19 DM 40,-. Tel. 05172/2157 Buch: Pascal auf dem Atari ST DM 35,-.

Festplatte Vortex HD Plus 30 knapp 2 Jahre alt, DM 400,-. Tel. 07147/7476 (ab 19 Uhr)

Wegen Systemwechsel Unmengen von Programmen sowie **PC-Speed, OverScan** u.v.m. abzugeben. Auskunft H.E., Zur Spinnerin 18/4, A-1100 Wien, Tel. 0222/6045821

Autoswitch Overscan + Turbo ST V 1.8 je DM 50,-. A. Reichensperger, Dettenharter Str. 12, 8851 Tapfheim, Tel. 09004/733

Akustikkoppler **Dataphon S21/23D** mit Tischgestell (Neupreis DM 457,-) für DM 200,-. Tel. 09280/1638 (ab 17 Uhr)

Drucker Itoh 8510A für DM 200,- Tel. 04723/1355 (nach 16.30 Uhr)

Stacy 4, neu DM 4300,-. Tel. 040/243728

Verk. **MIDI Keyboard Casio CT240** mit 4 MIDI-Kanälen, 240 Klang-Farben und 30 MIDI-Sounds. Inkusive Sequenzer und diverse MIDI-Software DM 290,-. Tel. 02634/8500

CSF Speichererweiterung 512 KB voll steckbar, DM 90,-. Tel. 0911/428622 (ab 19 Uhr)

Logic Analyser aus Elektor 9/89 fertig aufgebaut inkl. Software DM 60,-. Tel. 08246/396

Atari 1040 STE mit 2 MB RAM, Maus Basic + Lehrbuch, ST-Magazin 88-91 DM 800,-. 40 MB HD, 40 msec, autopark, anschlußfertig DM 650,-. Tel. 06123/4313 Harald verl.

Verkaufe **Atari 1040 STF** mit 4 MB RAM mit TOS + SM 124 + Farbmonitor + Epson-Drucker + PD-Soft + Fachliteratur + Zubehör VB DM 2995,-. Tel. 09672/1783 (ab 19 Uhr)

Atari Mega ST 2, 1 1/2 Jahre alt, SM 124 neu, Megafile 30, PC-Speed, zweit 3,5" LW, Transfile ST plus VB DM 2000,-. Tel. 02373/85448 (abends)

Verkaufe **Mega ST 2** + SM 124 + orig. TOS 1.4 Roms + **PC-Speed V1.5** +ca. 40-50 Disketten mit guter SW + Literatur + Ständer für Monitor, Preis nach VB. Tel. 04101/401989

Computer CPC 464 mit Monitor GT 65, Kassetten und Bücher DM 190,-. Tel. 06126/53431

Atari 1040 ST + SM 124 + Panasonic KX-P1082 (9-Nadel), komplett abzugeben DM 1000,-. Wegen Systemwechsels. Tel. 0211/463933

Mega ST2, ATonce auf Steckplatine eingeb., Monitor SM 124, DM 1500,-. Drucker NEC P60, 6 Mon. alt, DM 1200,-. Tel. 09874/1325 (ab 18 Uhr)

Verkaufe **Zweitlaufwerk 3,5"**, deutsches Fabrikat DM 150,- und Thermoschreibmaschine Casio W-20 DM 200,-. Oliver Zissing, Buschstr. 16, 4700 Hamm 1

Verkaufe **TOS 1.2** DM 40,-; KAOS TOS in 6 Eproms DM 90,-; Megafile Gehäuse DM 60,-; Art-Direktor NP DM 125,- für DM 60,-. Christian Kolster, Mühlenberg 29, 2352 Brügge

1040 ST + SM 124 + SC 1224 + SF 314 + Megafile 30 + NEC P2200 + 5,25"-Floppy + Zubehör + jede Menge Software. Alles zus. oder einzeln sehr günstig. Info Tel. 0531/795624 o. gg. DM 1,- von: Birgel, Berliner Platz, 3300 Braunschweig

Print-Technik **Handy-Scanner Jumbo 125mm**, 16 Graustuf, 400 dpi. DM 400,-. Tel. 0931/18972

Mega ST 4 mit Festplatte SH 205, S/W-Monitor SM 124, Handy-Scanner Typ 4 400 dpi neuwertig abzugeben. Originalsoftware für Atari: STAD, Timeworks DTP, PegaFakt, Steve. Tel. 02626/70773 (ab 19 Uhr) oder 02601/1200

Atari 1040 STE: 2 MB RAM, SM 124, neuw. Maus, eins. Floppy-LW, Word Plus Orig., nur DM 850,-. Tel. 0521/873189

Laufwerk 3,5" für Atari ST, fast neu, integriertes Netzteil, Neupreis DM 300,- für DM 180,- und **CP/M Laptop** Bondwell 2 mit viel Software, Akkus, Handbücher usw. für DM 300,-. Tel. 09349/6249

Jetzt erreichen Sie mit Ihrem Atari ST die **Soundqualität des Amiga!** Exaktes Butterworth-Filter nur DM 59,-. Frankierten Rückumschlag an T. Fischer, Am Hammelberg 1/29, 3025 Magdeburg

Atari 1040 ST + Monitor SM 124 + Monitor-Switcher + Maus + Joystick + Software + Bücher + Spiele (nur Originale) NP DM 2360,- für DM 1500,- VB. Tel. 04206/9844

Verkaufe **MIDI-Keyboard Yamaha-PSS-480** (neuwertig). Incl. Anschlüsse und Atari-ST-MIDI-Software und Literatur. DM 480,- Andreas Groß, Haselnußstr. 25, O-2762 Schwerin, Tel. 084/479661

Atari 520 STFM. Eingebaute Floppy und HF-Modulator, incl. PD-Software und Literatur, günstig abzugeben unter Tel. 0221/415947

(Mo-Fr, öfter versuchen). Matthias Langenberg, Sülzburgstr. 89, 5000 Köln 41

Mega ST 1 mit SM 124 incl. Megafile 60 bis zur Hälfte mit Software gefüllt. Noch 2 Mon. Restgarantie für FP DM 1600,-. Nach Möglichkeit an Selbstabholer, Tel. 06421/43679

XC 12 (4800 Bd.) + 15 Cas. mit Turbosoft + Steckm. DM 90,-. XE 12 + Basickurs + Steckm. + Turbo 4800 Bd. DM 60,- + DM 8,- bei Nachnahme. M. Steinert, Reichenbacher Str. 134, O-9540 Zwickau (Sa+So 13-15 Uhr persönlich)

Sharp PC-1450 DM 120,- ggf. mit Transfile ST Plus. Markus, Tel. 0531/353632

Wechselplatte, 2 Medien, Hard&Soft VB DM 1500,- 2 Jahre Garantie. Spectre GCR 3.0 ohne ROMs VB DM 400,-. FaxModem Senden & Empfangen VB DM 500,-. Laser SLM605 VB DM 1800,- 10 Mon. Garantie ca. 700 Seiten gedruckt. Tel. 0221/131951

Atari 520 STM, 1 MB, SM 124, Maus, TOS 1.0, SF 314, Joystick, Original 1st Word für DM 500,-. K. Engroff, Tel. 06152/69532 oder 06152/62090

1040 STF + SM 124 + 3,5″ Laufwerk + Drucker (Präsident) 9 Nadel + 420 Disks voll mit PD + Literatur. Festpreis DM 1700,-. Markus Visser, Klarastr. 13, 4290 Bocholt i/W.

Atari 1040 STE, 1 MB zu verkaufen. Angebote an Tel. 0761/82169 (nach Alexander fragen! ab 18 Uhr) Ich beantworte gerne Fragen zum Gerät. Nur 8 Mon. alt!

1040 STE kompl. (1 J., sehr wenig gebr.) Fr. 650,-. **Ext 3,5″ Laufwerk** (720 KB) Fr. 95,-. **Neodesk 3.01** (orig/neu) Fr. 65,-. C. Wunderle, Emmenmattstr. 43, CH-6020 Emmenbrücke, Tel. Schweiz-041/559937 (abends)

Verk. Monitore: **SM 124 und SC 1224** günstig abzugeben. Preis VB. Monitore befinden sich in einem sehr guten Zustand. B. Kreienkamp, Dürerstr. 9, 4300 Essen 1, Tel. 0201/781750

Verkaufe Speichererweiterung für Atari 520 ST **(auf 1 MB)** Preis DM 70,-. Tel. 0851/44184 (ab 19 Uhr)

SuperCharger V1.5 1 MB, incl. MS-DOS 4.01, 2 Mon. alt. Preis VB. Ingo Harbeck, Holunderstr. 40, 4504 GMHütte, Tel. 05401/42978

Atari TT/030-4 (neu) mit 14″-VGA-Moniotor **PTC-1426** für **DM 4300,-** zu verkaufen. Tel. 06146/7702

NEC P7 Drucker, einwandfreier Zustand, DM 750,-. Tel. 02104/48636, Jörg Heidemeier, Willbecker Busch 22, 4006 Erkrath

FAXen mit den ST, Modem incl. Software u. Netzgerät, dtsch. Anleitung, viele Features für nur DM 398,- komplett neu mit Garantie. Info: Schmitz, Tel. 0561/875823

Star NL 10 mit IBM-PC-Interface + **Floppy SF 354** mit Netzteil + **Fun-Face** u. That's Write. Kompl. Preis nur DM 399,99 an Abholer. Tel. 02208/1723 (ab 17 Uhr)

Verkaufe **12″-Atari-Farbmonitor SC 1224**, 220V, 50 Hz, 4A max., 1 Jahr alt, in Topzustand. Zubehör: Power-Kabel, Video-Kabel, Originalverp. NP DM 650,- **VB DM 400,-** Tel. 07771/1538

Stacy 4 absolut neuwertig mit Garantie 4 MB / 40 MB mit Zubehör + viel SW DM 4100,-. Tel. 02323/450912

Atari 1040 STFM, incl. Maus und Monitor SM 124 sowie Festplatte SH 205 für DM 1050,- zu verkaufen. Tel. 0228/225368

Atari 520 STM, 1 MB, SM 124, Maus, Modulator, TOS 1.0 + 1.4, 3,5″ + 5,25″ LW, SF 354, 20 MB HD (c't), Overscan, Uhr. Alles im PC-Gehäuse, ca. 30 MB PD, Bücher, Anl. VB DM 1400,-. Tel. 08456/5825

Mega ST 4 (TOS 1.4) DM 1450,-. S/W-Monitor SM 124 DM 180,-. Hypercache ST+ (16 MHz/ KB CMOS) das orig. von ProVME DM 420,-. That's Write V1.5 DM 180,-, alles komplett für DM 2150,- Tel. 0202/437186

Mega ST 1, SM 124, 4 Mon. alt, DM 900,-. **Megafile 30**, 5 Mon. alt DM 550,-. **Originalsoftware:** WordPerfect 4.1 Dm 150,-; Loom DM 50,-; Blue Angel 69 DM 20,-. R. Grabowski, Wilhelmshavenerstr. 13, 2300 Kiel 1, Tel. 0431/802857

2400 Baud Pocke' ıodem DM 290,-. Zigarettenschachtelgr , kein Netzteil erforderlich, ideal für Laptop, Portfolio. Jochen Ehrenreich,)7127/51917

Atari **1040 STF** + M r SM 124 + Maus + Originale 1st WordPlu 1st Mail. Preis DM 800,- Tel. 0511/7000062, K.-D. Lorch, 3000 Hannover 1

1040 STFM + SM 124 + AT-Speed + Joystick + 20 Spiele + ST Math + Soundmachine 2 + PD + MS-DOS 4.01 + 2 Bücher + 52 Zeitschriften! Neuwertig NP DM 3154,- VB DM 2400,- Tel. 05031/12655

Atari 520 ST+ 1 MB RAM eingebauter Turbo 16 MHz ohne Monitor für VB DM 850,- zu verkaufen. Tel. 0221/172326 und 0221/171868

Atari 1040 STF im Towergehäuse + 3 Laufwerke + Farb und Mon. Monitore + NEC P6 + Megafile 44 + Originalsoftware (Spiele + Anwendung) + 40 MB PD Software und Zubehör für DM 4000,- Tel. 0621/559933

1040 STFM + NEC 2200 FP DM 999,-. Wörltronic Akkustikkoppler W 23-21d DM 190,-. 8-Bit Sound-Sampler DM 100,-. Tel. 06445/250

TOS 1.2 und TOS 1.4 umschaltbar auf 512K-Eproms, DM 55,-.Tel. 02323/32011

520 STM, Orig. Atari TOS 1.4, Speichererwieterung 2,5 MB (Weide), 2 LW, SM 124, ca. 120 Disketten mit PD's und div. Originalen. Preis VHB. Tel. 07156/29440

Verk. **Epson RX 80/F/T** (125); Legend of Sword (25); Battlehawhs (30); Jet (25); Starflight (30); Trind (20), Shermon U4 (35); Populus (35); Psion Chess (35), Combat Pilot (35) Tel. 02156/5231

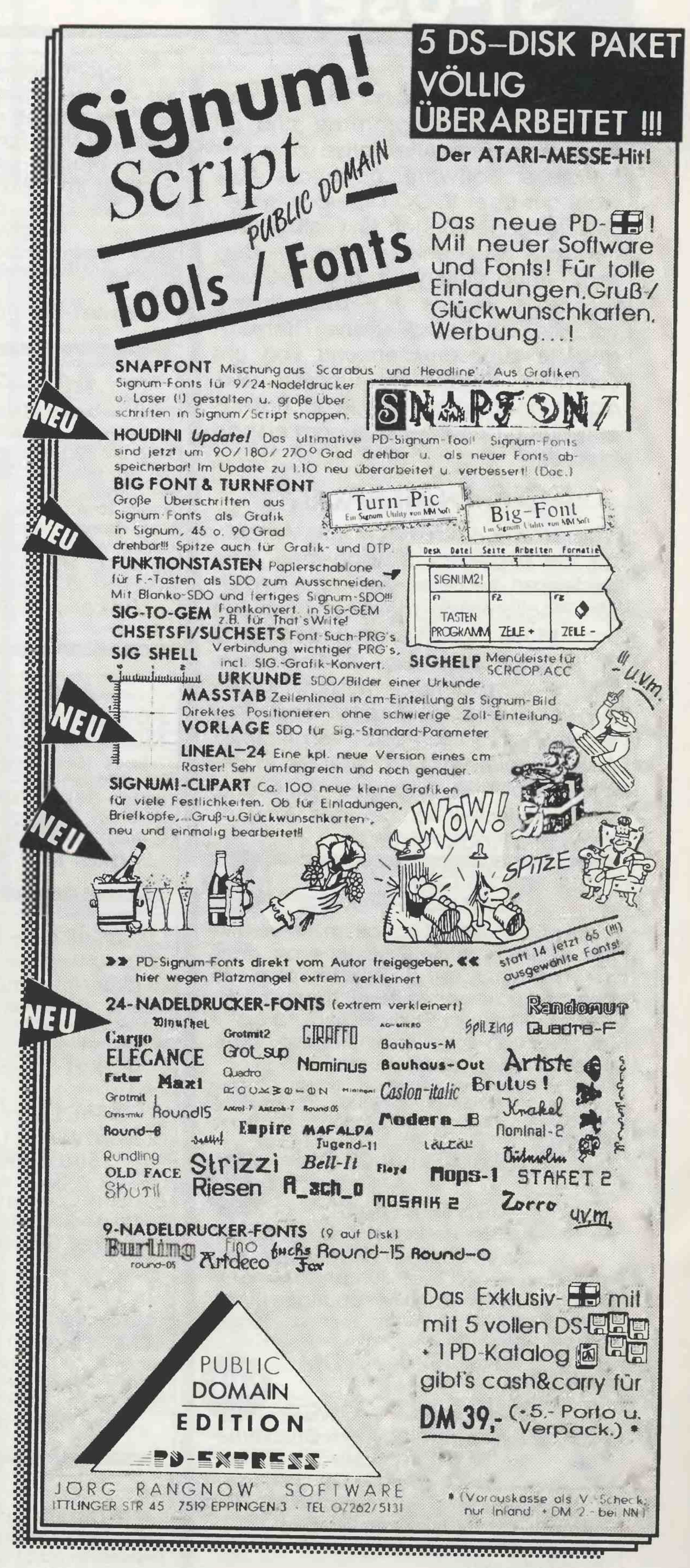
TOS 1.4 + 1.2 umschaltbar auf 512K-Eproms DM 50,- Tel. 02323/32011

Verkaufe **Speichererweiterung für Atari 1040** ST 2 MB Ram. Preis DM 200,- W. Herlitz, Postfach 15, 8303 Rottenburg

Mega ST 2 mit Coprozessor **68881** und **SH 204** für DM 2400,- wenig gebraucht. **Modem Discovery 2400P** neu für DM 440,- P. Lüthi, Freiestr. 52, CH-2540 Grenchen, Schweiz, Tel. 065 52 58 73 (abends)

1040 STFM + SM 124 + Maus + Profex DL1314 3,5″ + Epson LQ-400 + Zubehör + Software (MasterText, ST-Math, F-16, PD) NP ca. DM 2800,- 18 Mon. alt **VB DM 1450,-** Tel. 0203/437875 (ab 17.30 Uhr)

Hard&Soft Festplatte, 97 MB (2*ST 157N), Kabel, Echtzeituhr, Thermo Ger. Lüfter VB DM 1250,-. Teac 5,25″ Floppy, 40/80 Tracks, 720 KB, Steckernnetzteil, anschlußfertig, VB DM 180,-. Tel. 0209/874852



NEU

MIDI – POWER 2

Neue Programme für Midi! Ideal für Einsteiger und Fortgeschrittene mit div. Editoren, zum Erstellen eigener Musikstücke, Gitarren-lernprogramm uvm. auf 6 Disk.

Freedrum2.5, Beep, Midiout, Midiplay, Guitarrack, Zu Midi, Bankload, Mididrum, Mididump uvm.

Paket MS2 nur 30 DM

FREIZEIT – POWER

Sind Sie an Sport interessiert, planen Sie Ihren Urlaub oder eine Diät? Möchten Sie Ihren IQ testen und noch vieles mehr? Dann ist dieses Paket das Richtige für Sie. Auf 6 Disketten erhalten Sie eine Fülle von Freizeitprog..

Paket FS1 nur 30 DM

NEU

HAUSHALT – POWER

Hier dreht es sich auf 6 Disketten rund um die Planung (Ihres) Haushaltes. Termine managen, CD's, Videos, Kassetten, Disks oder Dias verwalten, Rezepte bzw. Cocktails sammeln und archivieren, Telefonnummern speichern, Ihre Ausgaben bzw. Ihre KFZ-Kosten verwalten uvm.

Discothek, Stundenplan, Etat, Disk Manager, Kalender, Waschi, Rezept, Datebook, Dia-Manager, FW-Video, Notizblock, Alarm, Telefon, Termin, Wecker, Cardfile, Adress-Manager, Barcode, Brief, Bar uvm.

Paket HS1 nur 30 DM

weitere Hard- und Software Produkte

VARIO-RAM -Speichererweiterungen-

voll steckbare (Keine Lötarbeiten), leicht selbsteinzubauende Erweiterung, inkl. bebilderte Anleitung. Verwendbar für alle ST-Baureihen, auch für SMD- u. IMP-MMU (MMU u. Shifter müssen gesockelt sein). Jederzeit Nach- o. Umrüstung möglich.

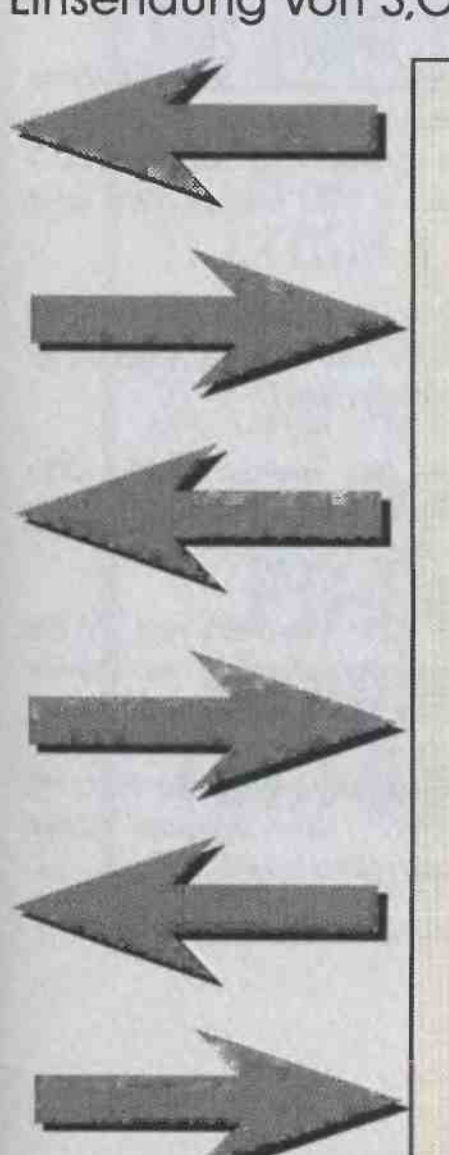
	260 ST/520 ST	520 ST+/1040 ST/Mega 1	Mega 2
1 MB	198 DM	-------------------------------	------------
2 MB	--------	498 DM(für IMP-MMU)	--------
2,5 MB	498 DM	498 DM	--------
4 MB	798 DM	798 DM	498 DM

teilsteckbare Erweiterung		Speichererweitg. 1040STE	
auf 2,5 MB	398 DM	auf 2 MB	329 DM
auf 4 MB	698 DM	auf 4 MB	649 DM

1ST Word+ 3.15	149 DM	Logimouse	85 DM
Wordperfekt 4.1	149 DM	That's Mouse	85 DM

Wenn Ihnen unsere Angebote zusagen, dann können Sie direkt bei einem der untenstehenden ST-TEAM Partnern bestellen. Entweder per Vorkasse (Schein, Scheck) oder per Nachnahme (gilt generell für telefonische Bestellungen). Die Versandkosten betragen bei Vorkasse 3,00 DM und für Nachnahmelieferungen 6,00 DM.

Mit jedem PD-Paket erhalten Sie natürlich zusätzliche Informationen über unser weiteres Angebot (PD-Katalog, Hard- & Software). Diese können Sie auch alleine gegen Einsendung von 3,00 DM bekommen.



T.U.M. Soft- & Hardware GbR
Hauptstr. 67/PF. 1105
2905 Edewecht
☎ 04405/6809 Fax: 228

RR-Soft + Tronic
Grundstr. 63
5600 Wuppertal 22
☎ 0202/640389 Fax: 646563

Duffner Computer
Habsburgerstr. 43
7800 Freiburg
☎ 0761/56433 Fax: 551724

Schick EDV-Systeme
Hauptstr. 32a
8542 Roth
☎ 09171/5058-59 Fax: 5060

Komplettsystem Atari ST 1 MB, TOS 1.0 + 1.04 im ROM, Uhr, SM 124, 2* 720 KB-Floppy, Box mit 50 Disk Software, Literatur, VB DM 1250,- zzgl. Porto. Tel. 06550/1093

Verkaufe 1040 STF mit SM 124, Maus, Joystick, Megafile 30 und diverse Programme. VB DM 1500,- Tel. 09975/1216

SyQuest 44 MB Diskcartridge für Wechselplattensystem zu verk. Medium ist neu und unbenutzt. DM 160,- inc. Versand per Nachnahme, Tel. 07393/1296

TS-Elektr. **Umschaltbox NEC-Multysync DM 50,-** / RGB Monitor-Kabel Atari-TV-Scart DM 20,- / Monitor-Switch-Box Mono-Color + Audioausgang DM 50,-. M. Rieperdinger Tel. 089/3110773

Festplatte 60 MB, Vortex, absolut fehlerfrei, nur 10 Monate gelaufen, wegen Kauf einer Platte mit größerer Kapazität zu verkaufen. **VHB DM 950, -**Anruf Tel. 07082/20492

Tower 68 mit 1 MB RAM, SM 124, **48 MB SCSI** u. 2 LW 3,5" **für DM 2700,- incl.** auf Anfrage **Orig.** + PD-**Software** Tel. 0228/65055 Christoph

Verkaufe eine NEC **Floppy 720 KB**, DM 100,- Tel. 030/3667099

Verkaufe **Mega ST 1** erw. 4 MB mit AT-Speed, 5,25" Laufwerk, SM 124 und ST 1040 mit 3,5" oder 5,25" Laufwerk, SM 124, Handy Scanner, div. Software. F. Dzinblewski, Königsberger Str. 27, 3004 Isernhagen 1

Hallo MIDI-Freaks verk. **C-Lab Steady-Eye Videointerface** zum Notator neu und Originalverpackt. VITC Reader SMTE/EBU Generator synchronisiert jeden Videorec. NP DM 670,- VB DM 500,- Tel. 09188/2114

1040 STFM mit AT-Speed 2.11, Monitor SM 124, Maus, Software und Literatur 4 Mo. alt DM 1100,- Tel. 08023/529

16-MHz Beschl.-Karte Speedup 16 kompl. DM 80,- Tel. 02323/32011

Atari 1040 STF, Monitor SM 124, Festplatte 40 MB, (eventuell 24-Nadeldrucker **NEC P6**) wegen **Systemwechsel** zu verkaufen. Preis **VHS**. Tel. 0631/68184 (abends 18-21 Uhr)

Super Charger 1 MB, 9 Mon. + PD-Disk DM 500,-. Tel. 0711/6572369 (ab 19 Uhr)

Atari 1040 STFM, SM 124, **Hardware-DOS-Emulator**, Software, Bücher, VB, Tel 0911/639320

RAM 1 MB SIMM's für 520 STE DM 150,-Friedel Völker, Neufeldstr. 23, 754 Arnbach

Atari Mega ST: 4 MB, TOS 1.4, Megafile 30, Logi-Maus DM 2200,-. Joystick, Mon. Ständer, Aud. Switch Und Gr. Atari ST Handbuch, Druckb. ST u.v.m. VHB Tel. 0611/524577

Supercharger V1.4, MS-DOS-Emulator mit DOS 4.1, anzuschließen am DMA-Port, 1 MB eigener Speicher als RAM-Disk verwendbar VB DM 400,-. Tel. 02389/531077 (ab 16 Uhr)

Biete Software

Originle: **FIBUman** e 4.0 mit BWA + Invert., Revolver, Protos, Turbo ST 1.8, 1st Proportional 3.0, STan 3.0 PegaFakt, WS Wiz. ST-Firmenbuch + Überweis. Druck. Tel. 02932/28982

GFA-Castell, **CAD-Architektur-Programm mit Messenermittlung**, Originale mit Dongle und Handbuch für nur DM 5.500,- R. Herbert, Stefan-George-Weg 44A, 6100 Darmstadt, Tel. 06151/63019

T.I.M. – Time is Money! Wer hat Interesse an Finanzbuchhaltungs-/ Steuerverwaltungsprogramm für nur DM 400,-. Originale mit Handbuch. R. Herbert, Stefan-George-Weg 44A, 6100 Darmstadt, Tel. 06151/63019

Verkaufe Original-**Omikron-Basic-Compiler** VB DM 99,- + **FolioTalk** VB DM 80,-. Programm für den Datenaustausch zwischen ST + Portfolio. Dominic Marx, 6208 Bad Schwalbach, Tel. 06124/12222

Verkaufe aus der **ST-Kontor-Serie** des SYBEX-Verl. folg. Orig.: "Kundenverwaltung" und "Lager + Fakturierung", je mit ausführlichem Handbuch. Zus. für DM 320,- (Neuwert DM 547,-). Tel. 07131/571701

Verkaufe für Atari ST **Starglider DM 20,-** und Starray + Stargoose zusammen DM 25,-. Tel. 08142/14737 (ab 14 Uhr) Florian verlangen. !!!Originale!!!

Adressmanager V2.0 Originale, für DM 20,-zu verkaufen. F. Ullrich, Tel. 09131/206140

BS-Handel 3 für DM 380,- und LDW-Power-Calc für DM 199,-. Beide neueste Originalversion mit Registrierkarte. Sybex-Grafik-Handbuch DM 40,-, M+T Programmierhandbuch DM 40,-. Tel. 0221/449830

Prozeduren und Funktionen für alle, die mit Omikron-Basic auf ST arbeiten! Info DM 4,- Porto bzw. Vorkasse DM 25,- für 3,5" Disk/ Handbuch! A. Leung, ST-Ulrich-Str. 2, 8064 Altomünster

Biete **GFA-Basic** für Coprozessor DM 100,-und Turbo ST 1.8 DM 30,- Originale. Tel. 07159/44611 (ab 19 Uhr)

Vektorisierung von Schrift und Grafik: Pegasus ST 2 (NP DM 199,-) für **DM 100,-**. **Schrifterkennung** (selbstlernend): OCR-Junior NP DM 198,- für **DM 95,-** alles Originale. Tel. 0202/432934

Verkaufe **That's Write 1.5** DM 180,- und GFA-Basic 3.0 DM 90,- Tel. 07533/4405

Verkaufe **HASCS**-The Game Creator für DM 25,-. Verkaufe + Tausche PD-Soft! Kostenlose Liste bei: Florian Auer, Jodlbauerweg 26, 8399 Tettenweis, Tel. 08534/1209

Verkaufe **Turbo ST 1.8** Original mit Handbuch DM 45,-. G. Kreile, Finnmarkring 8, 2000 Hamburg 73, Tel. 040/6781648

Atari ST Software Originale: **Sorcerer Lord DM 15,-** (Strategie), Dragonflight DM 40,-(Rollenspiel), tausche PD's gegen Updates. Tel. 02053/40761

Originalsoftware: 1st Proportional+ V.3. DM 75,-. Anti-Viren_kit 3 DM 45,-. Protos 1.1 (mit Reg.Karte) DM 40,-. Fast Speeder (Cache) DM 50,- Tel. 06206/707341

DTP-Paket: Calamus (V 1.09N), Outline Art, CG Times, CG Futura, Handbücher etc. DM 999,- + Nachn. Tel. 0561/85303

Datenbank: **Adimens ST Plus V3.1** orig.verpackt. mit Handbuch, neuwertig (4 Mon. alt) DM 290,-. Tel. 08031/83732 Rene

Originalspiele: Starflight, F-16, Khalaan, Imperium, Dragonflight, Legend of Fairghail, Personel Nightmare u.a. DM 25 – 35,-Michael Mombeck, Tel. 0201/779151 oder 0201/741228

Oxyd mit Handbuch DM 20,-. Tel. 02371/12589

Ersetze Atari ST Original Software: z.B. 1st Speeder, Adress, Access II, Desk Assist II+, Kissed, PKS-Userkey, Wizard RAM-Disk. Herr Alfred Schlotterbeck, Büro Tel. 0041 1 220 73 50 (Schweiz)

Lektorat 1.04 Original für DM 110,- zu verkaufen. F. Ullrich, Tel. 09131/206140 (abends)

Biete **Bauteilbibliotheken und Fonts für PCB-Edit** o. andere Mal-Prg im 32K-Format. Hohe Qualität mit Karteikarten für DM 20,- zz P.+V.
oder Info bei Günter Schumann, Bundesratufer 5, 1000 Berlin 21

Originalsoftware für Atari ST! Verkaufe "Write on" Textverarb. ungebraucht mit Registrierkarte. Angebote an: Erwin Pless, Tel. 08349/625 (ab 17 Uhr)

GFA-Objekt für DM 40,-. GFA Vektor für DM 30,-. Anti Viren Kit II V2.3 für DM 10,-. Starglider II für Dm 15,-. Tel. 0231/402424 (abends)

Quick ST II, unbenutztes Originale, Preis VS, sowie gebrauchte Originalspiele zu verkaufen. Weber, Tel. 02251/52689

Verkaufe **Oxyd das Buch** ab 11 Landschaften ein Muß für DM 29,-. Tel. 0421/532470

Turbo C 1.1 Original für Atari ST anzubieten V.3. DM 150,- Martin Absmeier, Weidoner Str. 13, 8000 München 83, Tel. 089/6377962

Script II, unbunutzt für DM 250,- zu verkaufen oder Tausch gegen That's Write 1.5. Peter Weber, Tel. 02251/52689

Original Wordperfect V4.1 für Atari, ca. 1/2 Jahr alt für DM 120,- unter Tel. 0911/794507

D-50 Editor f. Atari ST DM 100,-. Tel. 02434/6658 oder 25820 (Manni)

ST-Uhr (DM 25,-); Signum-Zeichensätze, Bücher I+II (DM 20+30,-); Calamus-Buch (DM 30,-); PC-Speed-Buch (DM 20,-). Bei K.R. Klein, 6509 Schornsheim, Tel. 06732/3367

Originale: Bloodywych (DM 30,-); 7 Gates of I. (DM 20,-); Goldrunner 2 (DM 25,-); Sundog (DM 10,-); Digi Drum (DM 25,-); Terramex (DM 10,-); Spy vs. Spy (DM 10,-) **kompl. DM 100,-** + NN. Tel. 04131/82167 Müller

Wegen Zeitmangel: (Diplom) Orig. **Turbo C 1.1** plus 3 Spitzen C-Bücher (NP DM 100,-); Umregistrierung (Borland); Handbuch; Disketten, updatefähig! **Nur DM 150,-** + NN Tel. 04131/82167 (Müller)

PD-Spiele **Eiskalt** gegen Einsendung einer Disk und Rückporto: Udo Gollub, Fidelgasse 6, 8400 Regensburg

Textverarbeitung Mastertext plus (Originale) DM 50,-. M&T Buch zu 1st Word+ V1.06 DM 20,- mit Diskette, auch Tausch möglich. Peter Tel. 02305/76803 (ab 17 Uhr)

That's Funface VP DM 50,- + That's Write sowie weitere Originalsoftware nach VB plus komplette PD-Sammlung (200 Disks) für DM 200,- abzugeben. + PD + Zeitschrift Tel. 0203/584688 (ab 16 Uhr)

ST-Originale: Their finest hour DM 50,-; Falcon Mission DK1, DM 30,-; Speedball DM 30,-; Fih DM 30,-; Mom and Me, Midi Maze je DM 25,-. Alle Neuwertig. Ralph Stenzel, Fließbachstr. 12, 8520 Erlangen.

Megamax Laser C, Original mit Handbuch DM 150,-. Tel. 02161/663492

Dikta-Quick 2.0 Lernprg. für Orthografieprobleme! Registr. Ex. (nicht PD und doch günstig) durch Voreinz. von SFr. 10,-. PC-Kto. Solothurn 45-19308-9, P. Guntern, Fichtenweg 1, CH-3297 Leuzigen

Originalsoftware mit Handbuch: That's Write-Junior mit PD-Zeichensätzen DM 50,- und Script-Trenn DM 20,- Tel. 06151/14334

Atari ST Originale zu verkaufen 1. **The Soundmashine ST II** DM 150,-; 2. **GFA-Basic Grafik & Sound Bibliothek** DM 100,-; 3. **Word Perfect** 4.1 DM 80,-; 4. **Soundman** DM 30,-; 5. **Faktura** DM 100,-; 6. **GCopy II** DM 69,-. Sacha Roth, Ihmepassage 10, 3000 Hannover 91

Orchest MIDI-Musikprg mit Notenlayout V6.3 neu: 1...9 Stimmen/Notenzeile unabhängig davon 1...9 Stimmen/MIDI-Kanal. Autor: Prof. Herbert Walz, Anton-Köck-Str. 8a, 8023 Pullach, Tel. 089/7930398

STOS – The Game Creator + Comp. u. deutschem Handbuch für DM 120,- Tel. 04945/1548

Suche Hardware

Suche **Farbmonitor 1224** für STE preiswert. Astrid Kerkdyk, Tel. 0421/237548 (b. Gonschior)

Suche neues **Diskettenlaufwerk für Atari 800 XL**. Thomas Stolz bei Kallenbach, Ostwaldstr. 5, 3300 Braunschweig

Automat. Einzelblatteinzug für Epson LX800. Schmitz Tel. 02173/25198 (ab 16.30 Uhr)

Suche für **Atari 130XE Festplatte**, Speichererweiterung, Floppy, Drucker, Maus, Software und Literatur preiswert zu kaufen. Steffen Bormann, Hinterdorf 78, Dankerode O-4301

Suche **Megafile 30 oder 60**, Farbmonitor SC 1224. Tausche PD-Programme vorzugsweise in GFA geschrieben mit 1st File. Artusi Gianni, Via M.L.King, 19, 30027 San Dona di Piave, Venezia – Italia

Suche **Floppy für 800XL**. Matthias Kenter, Hugo-Fischer-Weg 3, 3530 Warburg 2, Tel. 05642/6389

Suche **Traktoreinheit für Epson IX-800**. Gebraucht oder neu. Angebote an Michael Keck, Alte Biberacher Str. 10, 7957 Schemmerhofen, FAX 07356/4201

Suche **Blatteinzug für NEC P6**. Daniel Rohmeyer, Darwinstr. 17, 3000 Hannover 1, Tel. 0511/3522206

Suche mögl. preiswert einen **SM 124** sowie **Starflight, Orbiter, The Empire Strikes Back & Ess** mögl. mit dt. Anleitung. Angebote an: J. Hinz, Haunerbusch 8, 5883 Kierspe (Bitte keine Anrufe!)

Suche preisgünstig **Speichererweiterung für 1040 STE**, gebraucht oder Bausatz. Angebote ab 19 Uhr unter Tel. 02183/5680

Suche **Drucker für meinen 1040 STE**, preisgünstigen, gebrauchten, zahle je nach Zustand bis DM 200,-. Tel. 02183/5680

Suche für ST 520 **5,25"-Laufwerk** max 750 KB preisgünstig zu kaufen. Angebot an Markus Reiß, Heiseloch 3/1, 7990 Friedrichshafen

Gibt es noch **Einzelblatteinzüge für NEC P6 oder NEC P6+**? Bin dringend daran interessiert! (Auch gebr.) Wolf Krüger, Tel. 0531/507259

Suche **30 MB-Festplatte** und **24-Nadeldrucker** (SWIFT, LQ550). Heiko Schönborn, Tel. 07121/321336

Wer überläßt armen **rumänischen Kernphysiker** alten oder funktionstüchtigen IBM kompatiblen PC? Einsteiger. Dragu Alin, Str Slt. Popa N.4, Bloc 13C, Et. 5 Ap. 20 Sector 5, Bucaresti **Danke**

Suche **preisgünstigen Monitor SM 124**; Speichererweiterung 512K und Handbuch Omikron-Basic. Thomas Jähn, Otto-Grotewahl-Str. 29, Sangerhausen O-4700

Stromversorgung für Megafile 44 Syquest Wechselplatte gesucht. Max. BHT 130/50/160 12V5, 5A, 5V3A zb. Phihong (Taiwan) PSM-8012-2. F. Bierwirth, Tilsiter Str. 23, 4390 Gladebeck, Tel. 02043/26886

Mega ST 2-4 o. Monitor + Tastatur + Festplatte 40-80 MB. Angebote an Schiga, Ob der Linden 92, 7532 Niefern, Tel. 07231/389412 (Tag)

Suche Software

Suche **Original-Calamus**! Angebot an Stefan Meyer, Tel. 031 36 14 71. Anrufe aus Deutschland 0041 313671

Suche **Outline Art** mit Handbuch möglichst günstig. Tel. 040/6700884

Suche **Druckertreiber für HP Laserjet IIP** zur Erstellung von Hardcopys und 1st Word Plus Ausdrucken. Harry Hirsch, Claudiusweg 10, 6100 Darmstadt, Tel. 06151/48459

Suche **Druckertreiber für NL10 und Degas Elite**. Suche Kontakt Turbo-C + Atari. Tel. 0551/56766

Suche **Noisetracker von V2.0 aufwärts**, Omikron-Compiler und ein ähnliches Prg. wie der "Demo-Maker" auf dem Amiga. Angebote an: Holger Köhler, Im Finstertal 2, 3437 Bad Sooden-Allendorf

PD-Software über Fussball-Turnier min. 4 Gruppeneinteilung. Helmut Uhl, Heltenstr. 34, 6906 Leimen, Tel. 06224/72023

Student sucht **Calamus**. Angebote an: G. Schröder, Frankenweg 117, 5340 Bad Honnef, Tel. 02224/6118

Helvetica und Garamond für Calamus gesucht. Tel. 05602/2981

Suche: **1st Word+ 3.15 und Basichart**. Dittmann, Kasernstr. 9, 7640 Kehl

Suche für Atari ST folgende gebrauchte Originalsoftware: **Calamus 1.09N, Outline Art, Calamus Vektorfonteditor, PKS Write, Daily Mail ST und Artworks Business**. Tel. 05066/62134 (ab 18 Uhr)

Suche **1st Word Plus** in der aktuellen Version. Nur Originale! Tel. 0641/47989 (öfter versuchen)

Suche Original-**Dungeon-Master**. Zahle VB DM 30,-. Schriftliche Angebote an: Jakob Melcher, Haderunstr. 37, 8000 München 70

Wer kann mir (einigermaßen billig) **Adimens** verkaufen? Kann man auf dem ST **Tamil schreiben???** Wer hat oder kennt Programme, Signum-Fonts o.ä.? Tel. 02405/15473

Suche: STAD+, gutes Textprg. für 24 Nadeldrucker sowie gute PD-Software. Liste mit Preisvorstellung an R. Christiansen, Dr. Todsenstr. 4, 2390 Flensburg

Suche dringend eine **Druckeranpassung für Tempus Word 1.0 für Star LC 24-10**. Wenn ihr mir helfen könnt, schreibt an Frank Behrens, Segeberger Str. 13, 2406 Stockelsdorf, Tel. 0451/497751

Suche PD, mit der sich der **Inhalt belibiger Flächen integrieren** läßt. D. Woischneck, Tiedgestr. 5, 3000 Hannover

Suche **STAD 1.3+** mit Handbuch für wenig Geld! Angebote an V. Maisel, Strueth, 8800 Ansbach

Suche **Emulator PC-Ditto** und Emulator, der einen **Atari 800 XL** auf dem ST emuliert. Angebote an: Peter Exner, Goethestr. 15, O-9044 Chemnitz

Signum 9-Nadel-Treiber gesucht. Kontakt zu Cash & Tim-Usern. Tel. 02801/6556

Suche **PD-Software und Originalsoftware** für Atari ST preisgünstig. Info und Liste mit Preisangabe an: Hanspeter Schaub, Landeskronweg 13, CH-4107 Ettingen

Suche **Notator** und Sequenzer-Songs. Angebote an: Petra Klausmann, Ötlinger Str. 4, 7856 Rümmingen, Tel. 07621/3571

Suche **Becker Text ST 2.0**. Kaufe oder tausche mit anderen Programmen. Suche auch PD-Software. Info und Liste mit Preis an HP. Schaub, Landskronweg 13, CH-4170 Ettingen

Suche **BeckerCalc für ST**. Nur Originale (evtl Tausch gegen BeckerCAD – Originale) E. Tupken, 2910 Westerstede, Heidkampsweg 39, Tel. 04488/3525

Suche **Notensatz(druck)programm,** möglichst mehrstimmig. Andreas Kurz, Friedensplatz 14, 5300 Bonn 1

Suche gebr. **Originalversion von Superbase** m. Handbuch. Uwe Kleinig, Tel. 04101/74706

Suche **Original RAM-TOS**. Postkarte mit Preisvorstellung bitte an: Friedel Völker, Neufeldstr. 23, 7540 Arnbach

Suche TOS-Patch-Prg's: FOLDRxxx, TOS 14 FIX, VDIFIX, POOLFIX. Suche Tauschpartner für PD-Software! Gottfried Raith, Pappelweg 12, 8370 Regen

Suche günstig: **Tempus Word**. Laux, Hohenzollerndamm 3, 1000 Berlin 31, Tel. 030/8811632

Suche wie wahnsinnig nach American Ice

Hockey! Biete Originalpreis! **Dringend!** Florian Hitzelberger, Almenrauschweg 8, 8150 Holzkirchen

Suche **Literatur-Verwaltung** "Template" für Adimens oder ähnliche Programme. Angebote an: Karl-Heiz Rüttimann, Schillerstr. 21, 6904 Eppelheim

Suche **PD der Serien J + V**. Habe PD der 2000er-Serie massig zum Tausch. Habe auch PD aus England. Schreibt an Willi Herrzog, Franz Peyerlstr. 7, 5020 Salzburg, Österreich, Tel. 0662/830659

Suche Malprg. **Gamma 03** und D50 Sorcerer Editor-Prg., PC-Ditto 3.96, HPGL-Plotter-emulation für NEC (ähnlich Pinplott für MS-DOS) als ACC. Tel. 09188/2114

Suche **Scigraph** (Orig. + Handbuch). Angebote an H. Wicht, Noldeweg 24, 4010 Hilden oder Tel. 02103/62068

Suche **TOS 1.0** als **Diskette**. Jörg Lauenstein, Wedinghauser Str. 6, 5760 Arnsberg 2, Tel. 02931/10050 (ab 19 Uhr)

Wer verkauft mir **Kings Quest 4** oder **The Black Cauldron**? (Am liebsten mit Lösungshilfe) Heiko Müller, Mozartstr. 17, 2905 Edewecht

Software günstig durch Großeinkauf z.B. X-Boot, Optimizer etc. Anruf Tel. 0561/875823

Suche **Spice für Atari ST**. Lauffähige Version evtl. mit Quelle. Bin auch an einer Strom-laufplaneingaben für Spice interessiert. Hartmut Scheikort, Eschenstr. 14, 7913 Senden

Druckertreiber für Star LC 24-10 / Tempus Word gesucht. **Bis DM 30,-** Frank Behrens, Segeberger Str. 13, 2406 Stockelsdorf, Tel. 0451/497751

Tausch

Suche **Tauschpartner für PD-Software** (auch Anfänger) **Sende deine Liste bald an:** Klaus Rodler, Am Sportfeld 9-11, 8391 Salzweg

Tausche **Original-Dragonflight gegen Original-Falcon F-16**. Gerd Schröder, Frankenweg 117, 5340 Bad Honnef

Tausche PD-Soft 1:1. Habe ca. 600 Disketten aus den Serien J/ST/Pool/De/V. Suche Seriendisketten + PD-Grafiken. Schickt Eure Listen an Monika Baudisch, Segeberger Str. 13, 2406 Stockelsdorf

Tausche PD + verkaufe Leerdisks mit PD für ST + MS-Dos (DM 1-2) Schickt eure Listen oder DM 1,- Rückporto an: Lutz Bittner, Warndtstr. 57, 6601 Klarenthal. Antwort garantiert!

Wer erspart mit Tipparbeit? Suche PD-Vokabellernprogramm mit umfassender Vokabelsammlung **Portugiesisch** im Tausch gegen andere PD's. Tel. 0631/63348

Biete **Atari PD-Disk ihrer Wahl gegen Telefonkarte**. A. Fischer, Am Priel 10, 8855 Monheim

Suche Tauschpartner/in speziell für **Demos Digisound Grafiken**. Habe ca. 250 Disk's. Liste von Frank Brasche, Am Stadtpark 91, 8500 Nürnberg 10, Tel. 0911/358925

Tausche PD-Software ca. 1000 Disketten. Liste an und von A. Haurand, Unterhainweg 34, 5900 Siegen

Suche **Tauschpartner für PD-Software** im Raum Giessen. Verkaufe ST+ 1/2/91 ungeöffnet für DM 12,- Suche billig Anleitung zu Oxyd. Jörg Börstinghaus, Tel. 0641/71372

Tausche PD-Soft und Graphiken. Suche Fonts und Vektorgraphiken für Calamus (selbst ca. 1500 Graphiken) Philipp Fries, Schützenheimweg 40B, 8400 Regensburg

Schweiz, Schweiz, Schweiz Suche Tauschpartner für PD-Software. Liste an Thomas Breuss, Grossackerstr. 2, CH-9000 St.Gallen

Tausche & Verkaufe **Signum PD-Fonts, Neosdesk 3.01, Mortimer+ 2.0, HDU 3.0, TEX 3.1.** Tel. 040/5225939

Suche Tauschpartner für **Clip Arts, Pictures und Grafiken** alle Art. Jürgen Rowold, Alexanderstr. 346, 2900 Oldenburg

Suche 15-16-jährigen **Tauschpartner im Raum Düsseldorf**. Meldet euch bei Thorsten Föll, Lemgoer Weg 13, 4000 Düsseldorf 30

Suche **Tauschpartner für PD-Software**. Tausch 1:1. Suche auch div. Originalsoftware zum Kauf oder Tausch. Alexander Schütz, Buchenweg 7, 7935 Rottenacker

Tausche **R-Type, Motor-Massacre, Manjax** gegen Programme zur Sprachenausgabe Atari ST 520. Helmut Stockbrink, Magdeburger-Str. 17, 2807 Achim

Kontakte

Hamburger Atari-Neuling (39) sucht Kontakt zu erfahrenen Usern, GFA-Programmierern und Atari-Klubs. Tel. 040/6318005

Wer hat **Erfahrung beim Anschluß von Lichtschranken**, Kraftmeßplatten an den Atari ST, TT (Interface, Schaltung, Software)? Bernd Reichel, Weddigenufer 9. 3000 Hannover 1

RAUM TRIER! Wer hat Erfahrung mit Calamus im DTP Bereich? Bitte melden bei: Rolf Hell, Sportplatzstr. 20, 5509 Damflos

Welcher **Spectre-User** mag mir mit seinen Erfahrungen helfen? Harry Hirsch, Claudiusweg 10, 6100 Darmstadt, Tel. 06151/48459

Suche Atarianer(innen) in den USA, Canada,... ausser GB. Über 100 Disketten PD-Software zum Tauschen vorhanden! Schreibt an Marcus Cholewa, Bertolt-Brecht-Str. 9, 3050 Wunstorf 1

Adimens-User gesucht, die mit mir ein Update Adimens 2.x auf 3.1 für DM 300,-statt DM 450,- in einer Sammelbest. (DM 150,- je Käufer) kauft. Tel. 0211/7825 (von 18.30-24 Uhr öfter versuchen)

Ich suche einen **Atari-Club im Raum Hamburg/Kiel** und Umgebung. Klaus Fiebelkorn, Roßkamp 27, 2357 Hitzhusen

Schüler 16 J. suche **Kontakt** zu **Atari STE** Besitzern. Adr.: Alexander Müller, Hauptstr. 20, Kotzen O-1831

Atari ST Fan sucht Kontakte in Deutschland. Schreiben Sie an Vladimir Mlcoch, Bezdrevska 8, Ceske Budejovice 37011, CSFR.

Erfahrungsaustausch mit Videodat Raum 6741 Kandau/Pfalz gesucht. K. Scherthan, Trifelsstr. 24, 6741 Jlbesheim, Tel. 06341/30444

Thomas Schmidt bitte melden! (Adresse verschlampt!) **250 Signum-Fonts!** Wer tauscht?! Meldet euch bei Roland Schwerdfe., Tel. 02158/2800

An alle Offenburger ST-User! Ich bin neu in der ST-Welt. Wer wohnt in meiner Umghebung? Daniel Käsmayr, Vogesenstr. 9, 7600 Offenburg

Guten **Pascal-Programmierer** gesucht möglichst **KatCe Pascal** oder ST-Pascal oder Messwertprogramme in Pascal. Nicola Schneider, Metzstr. 13, 8023 Pullach, Tel. 089/7934074

***** STraight Up-Atari Club ***** Monatl. Zeitschrift, PD-Tausch, Problemlösungen, Tips,... Info gratis, Probezeitschrift DM 3,-. Timo Krämer, Kelterstr. 11, 7319 Dettingen/Teck

Probleme mit Computerviren? ST-Viren-experte untersucht verdächtige Programme, Disk und DM 10,- einsenden an: Volker Söhnitz, Schillerstr. 22, 4053 Jüchen 2, Disk nach 1 Woche zurück.

Suche **Kontakte zu Computer-Clubs für den Atari ST im Duisburg**, Moers und Umgebung. Marc Steger, Lupinenweg 10, 4137 Rheurdt

Suche **Kontakte zu C-Programmierer** und Hacker zwecks Erfahrungsaustausch. Schreib an Benjamin Schüle, Kohlfirststr. 40, 8203 Schaffhausen, Schweiz

Suche Kontakte zu **OmikronBasic**-Program-mierern (auch Einsteiger) in Raum München. Rolf Kleiner, Otto-Dischner-Weg 2/A303, 8000 München 60, Tel. 089/8348765

Suche **Kontakte zu Atari ST Usern** zwecks Erfahrungs- und Programmaustausch. W. Herlitz, Postfach 15, 8303 Rottenburg

Besitzer eines Atari 1040 STE und PC sucht **Kontakte in aller Welt** zu ST-Kennern und Clubs zwecks Erfahrungs-/ Softwareaustausch. Marc Welzel, 7 Rue Vallou de Villeneuve, 94470 Boisy St Leger, France

Verschiedenes

Atari Speichererweiterung 2,5 MB **incl. Einbau DM 370,-** Tel. 07821/39112

Vermittlung aller gebrauchten Hard- und Software von allen Computersysteme, ST'AT'PC' usw. Bei Kauf oder Verkauf! Computerbörse B. Heinzelmann, D-7940 Altheim, Tel. 07371/7167

Stop! Wer verkauft mir das Buch **Atari ST Intern, Band I**? Suche auch noch andere, ältere ST-Bücher. Norbert Feck, Staustufe 1, 8703 Ochsenfurt

Verkaufe Fachliteratur für den Atari ST: "Omikron Basic-Interpreter und Compiler" (Data Becker-Führer) für DM 20,- (NP DM 24,80) und "ST für Einsteiger" (Data Becker) für DM 25,- (NP DM 29,80) – alles so gut wie neu! A. Schumacher, Hainstr. 1, 5912 Hilchenbach 4

AT-Once V3.5 incl. Steckadapter für STE + Speichererweiterung 4 MB für STE zus. nur DM 680,-. Neodesk 3.0 orig. + Handbuch, Fast Filemover v1.41 orig. verpackt nur DM 42,-. Tel. 02651/3415 (nach 18 Uhr, Ralf)

Suche Scanner + Software für den **1040 ST**, weiterhin gebrauchten **Nadeldrucker** für Atari 800 XE. **Außerdem**: **Abgabe XE-Lit.** (Liste gegen Rückporto) H. Zöllner, Heideweg 30a, Dippoldiswalde O-8230

Student sucht StudentInnen, die **Tempus Word 1.0** kaufen wollen. **Ab DM 250,** -abhängig von der Anzahl der Studenten (originale). Regenbrecht, Metzstr. 13, 8023 Pullach, Tel. 089/7934074

Korrigiere Kataloge, Handbücher, Anzeigen, Preislisten, bevor sie in Druck gehen. Interesse? Tel. 030/3667097

Suche Chip Spezial: **User Guide**, ST Bücher: Gem, Assembler, usw. Biete **je DM 20,-**. Suche auch Cubase, Notator preiswert, Compiler für C. Christoph Schwier, Melittastr. 38, 4950 Minden

Biete günstig **Bücher älterer Ausgaben** + 1st Word Plus + 1st Extra. Tel. 06641/4712

Verkaufe **Programmbeschreibung** für Atari 8-Bit-Rechner. Liste mit Freiumschlag anfordern bei Uwe Seifert, Hermann-Matern-Ring 45, O-5300 Weimar

Pentax K 1000 mit 2.0/50 MM Objektiv, Robuste mechanische Spiegelreflexkamera im Metallgehäuse, **1A Zustand**, Polfilter, UV-Filter, Trageriemen, Foto-Tasche DM 350,-. Tel. 0421/71320

Interessanter **Nebenverdienst** für zu Hause. Leichte Arbeit über DM 100,- tgl. Info gegen Rückumschlag frankiert bei Peter Notz, Hans-Dench-Str. 14a, 8070 Ingolstadt

MIDI e.V.: Probleme mit Software, Equipment, keine Sounds, Songs?? **Wir haben Rat + Tat:** Songs, Sounds, Samples, Hotline!! Info gegen DM 3,- Rückporto bei **MIDI e.V., PF 440308, 1000 Berlin 44**

Bürodrehstuhl Klöer-Connex gut erhalten mögl. grau-rot gesucht. Tel. 09131/27474 (tagsüber)

Biete an: **ST-Computer** 1/88-5/91 DM 140,-. Epson RX 80 F/T DM 125,-. Tel. 02156/5231 (ab 18 Uhr)

*** Club *** Suche Mitglieder für Club. Mit Clubzeitschrift. Info bei: Mega-Play, Zum Herrnberg 9, 6277 Bad Camberg, Tel. 06434/5299

ST-Computer Zeitschrift auch ältere Ausgaben ST-Computer, PD Journal, ST-Magazin alle Ausgaben in einwandfreien Zustand, sowie einige Zeitschriften für MS-DOS. Stck. je DM 2,50 Tel. 069/374334

Hallo MIDI-User! Verkaufe wegen Aufstiegs, Sequenzer-Software **12** von Steinberg mit Orig.-Handbuch u. Disk für Dm 40,-. Synthi **Korg Poly 800II** u. **RX-11** Drumc. je DM 350,- Axel, Tel. 0531/74163

Alte Bücher aus den Regalen. Suche für Atari ST: C + Assembler-Bücher sowie ST-Magazin Sonderheft Nr, 2 Zahle je DM 20,- + Porto. Christoph Schwier, Melitastr. 38, 4950 Minden

Gewerbliche Kleinanzeigen

– PD-Soft und Disketten – GRATISINFO anfordern: S. Roth, Postfach 910928, W-3000 Hannover 91

PD-Zeichensätze für Signum: 170 Zeichensätze für 9-Nadler oder 160 Zeichensätze für 24-Nadler und diverse Utilities für Signum DM 65,- Tel. 0631/29707

PD Nr. 1-399 aus ST-Computer kmpl. für DM 145,- Tel. 0631/ 29707

Inserentenverzeichnis

Im nächsten Heft:

Messe-Vorschau: Was gibt's neues in Düsseldorf?
SST: Das schnellste 68030-Beschleunigerboard für den ST
Im Test: Publishing Partner Master 2.0, CyPress
FiBu mit dem ST: Erfahrungen in der Praxis
Firmenportrait: CodeHead Software, Los Angeles, USA
1st Base: Das Warten hat sich gelohnt!
Im Katalog: CED, ein genialer Texteditor
Public Domain: Einführung in das Profi-Satzsystem TeX

Die Redaktion behält sich vor, aus Aktualitätsgründen angekündigte Beiträge zu verschieben.

Das erste Atari Journal erscheint am 16. August 1991

UNSER DISKETTENSERVICE

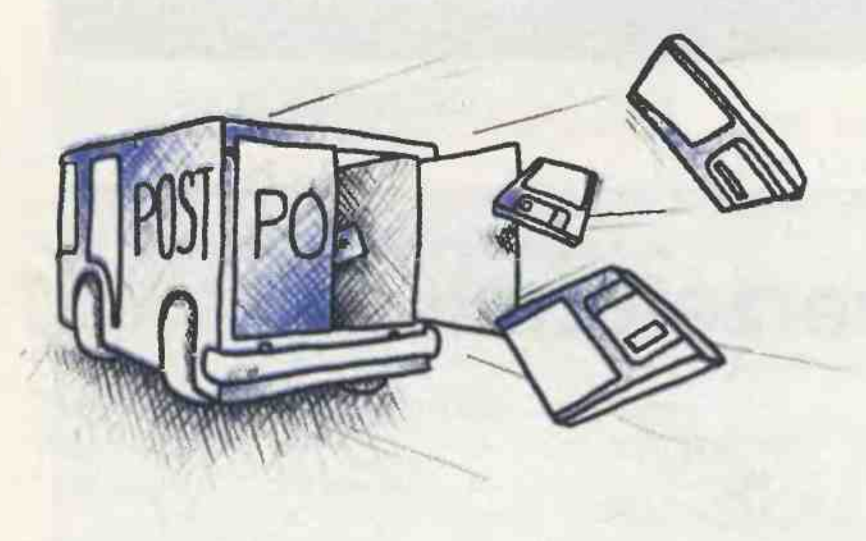
Sie können alle in dieser Zeitschrift beschriebenen Public Domain Programme unter der angegebenen Diskettennummer auch direkt über den PD Journal Versandservice beziehen. Das erleichtert Ihnen die Beschaffung, da Sie alles aus einer Hand bekommen. Eine Bestellkarte finden Sie in der Mitte des Heftes.



- Der Kostenbeitrag für eine 3,5″ Diskette beträgt DM 8,-
- Die Versandkosten betragen DM 6,- (Ausland DM 10,-)
  Ab 5 Disketten entfallen diese Versandkosten.



- Bezahlung:
  1. gegen Vorauskasse (gilt generell für Auslandsaufträge)
  2. per Nachnahme zuzüglich der NN-Gebühr von DM 4,- (gilt generell bei telefonischer Bestellung)



Versandadresse

Heim Verlag
PD-Versand
Heidelberger Landstraße 194
6100 Darmstadt 13

Per Telefon

Heim Verlag
Abt. PD-Versand
Telefon: 06151 / 56057
FAX: 06151 / 56059

UNSER GESAMTKATALOG

Die umfangreiche Sammlung der PD-Programme erweitert sich ständig. Aus Platzgründen kann deshalb eine Liste aller Programme nicht jeden Monat im PD Journal abgedruckt werden. Wir halten jedoch für Sie einen PD-Gesamtkatalog bereit, der regelmäßig aktualisiert wird. Diesen Katalog erhalten Sie gratis, entweder gedruckt oder auf Diskette. Lediglich für die Versandkosten bitten wir um Übersendung von 4.- DM in Briefmarken. Bei einer Bestellung von PD-Programmen entfallen die Versandkosten für den Gesamtkatalog. Bitte geben Sie bei der Bestellung an, ob Sie den Gesamtkatalog gedruckt oder auf Diskette wünschen.

IMPRESSUM

Atari PD Journal
Das Journal für Atari ST Computer

Chefredakteur
Christian Strasheim (cs)

Redaktion
Kai-Uwe Wahl (kuw)
Michael Schütz (mts)
Marcus Düll (md)

Autoren dieser Ausgabe
Ralf Rudolph (rr)
Klaus Schneider (ks)
Oliver Steinmeier (ost)
Lars-Iver Kruse (lk)
Ernst Payerl (ep)
Christoph Kluss (ck)
Eric Böhnisch (eb)
Roger Butenuth (rb)
Dr. Peter Ahnelt (pa)

Auslandskontakte
Michael Schütz (mts)

Redaktionsanschrift
ATARI PD Journal
Holbeinstraße 60
6000 Frankfurt am Main 70

Verlag
Heim Fachverlag
Heidelberger Landstr. 194
6100 Darmstadt 13
Telefon: 06151 / 56057-8
FAX: 06151 / 56059

Verlagsleitung & Herausgeber
Hans Jörg Heim

Anzeigenleitung
Heide Schultheis

Anzeigenbetreuung
Erika Freidel

Titelbild
Götz Ulmer

Illustrationen
Oliver Saalfeld

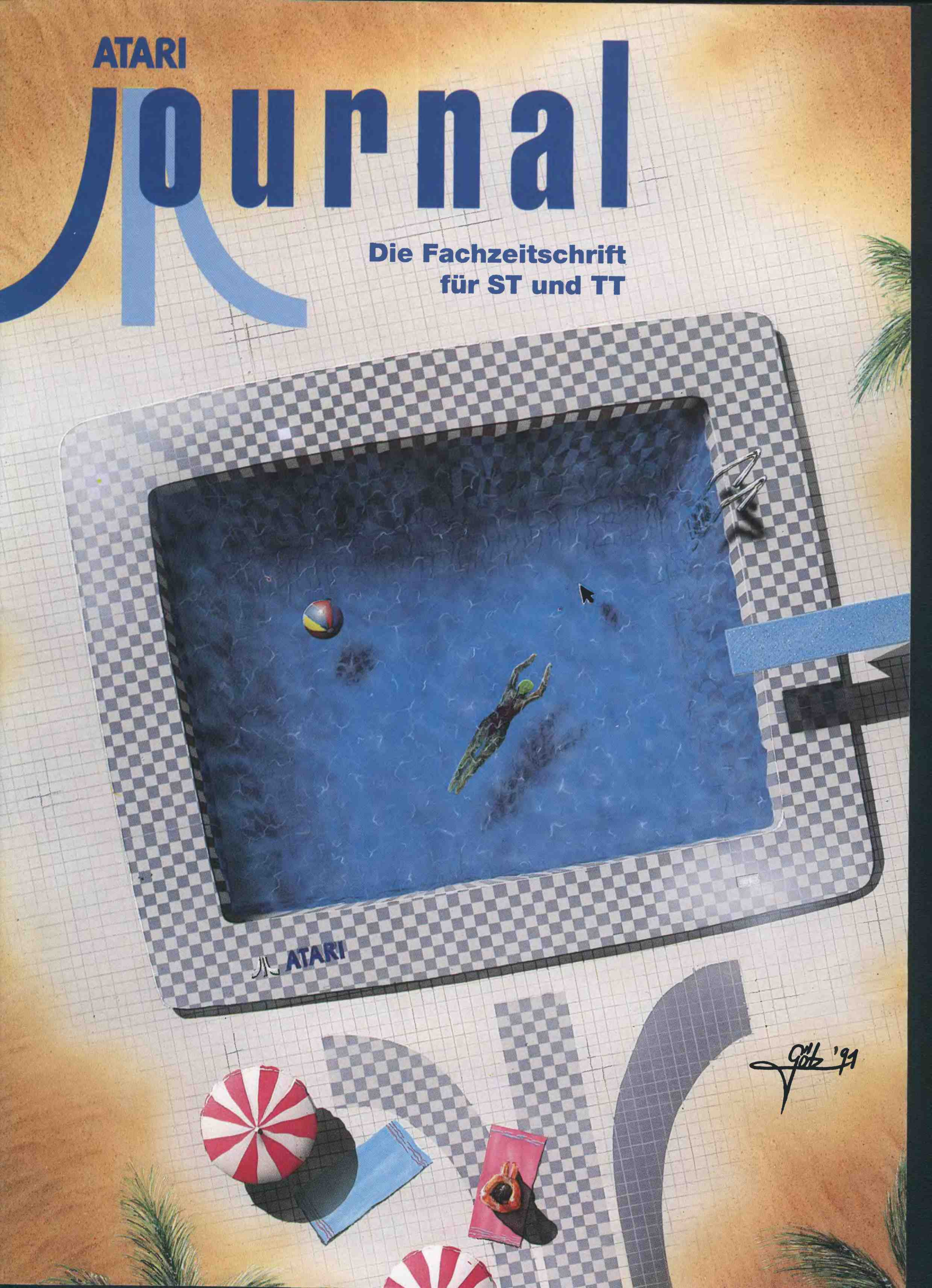
Belichtung
Fa. Gathof, Frankfurt
(mit Calamus von DMC)

Produktion
Babette Kissner

Druck
Frotscher Druck GmbH, Darmstadt

Erscheinungsweise
Das PD Journal erscheint 11 mal im Jahr
Einzelpreis DM 5.-
Jahresabonnement DM 50.-

Ausland
Nur gegen Scheck Voreinsendung
DM 70.- Normalpost
DM 100.- Luftpost
(In den Preisen ist die gesetzliche Mehrwertsteuer und die Zustellgebühr enthalten.)

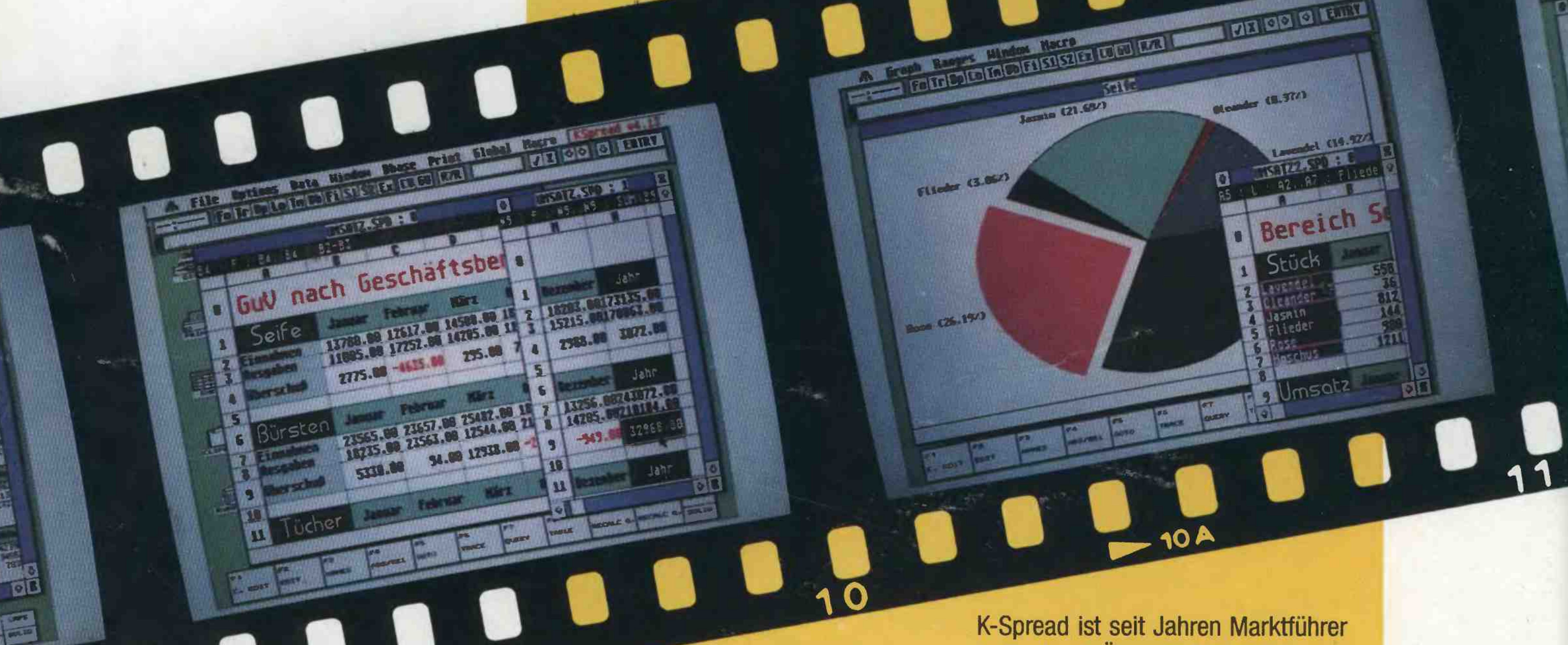

ATARI
Journal
Die Fachzeitschrift
für ST und TT
ATARI

K-SPREAD 4

TABELLENKALKULATION SCHAFFT DURCHBLICK

Eine Tabellenkalkulation ist ein elektronisches Rechenblatt. Sie geben alle Ausgangsdaten und die Zusammenhänge ein, z.B. Umsatz = Stückzahl × Preis. Wenn Sie jetzt das Feld mit dem Preis ändern, berechnet K-Spread 4 automatisch den dadurch veränderten Umsatz.
Da auch umfangreiche Rechenblätter so in Sekundenschnelle durchgerechnet werden, schaffen »was..wäre.. wenn«-Überlegungen mit K-Spread 4 schnell fundierte Grundlagen für Ihre Planung.

Die Benutzeroberfläche ist konsequent GEM-Standard. Bei vielen Funktionen kommen Sie so von alleine darauf, wie sie funktionieren.
Als einzige Tabellenkalkulation auf dem ST arbeitet K-Spread 4 mit bis zu acht Fenstern. Durch »herüberziehen« können Sie somit blitzschnell Daten zwischen verschiedenen Rechenblättern übertragen.

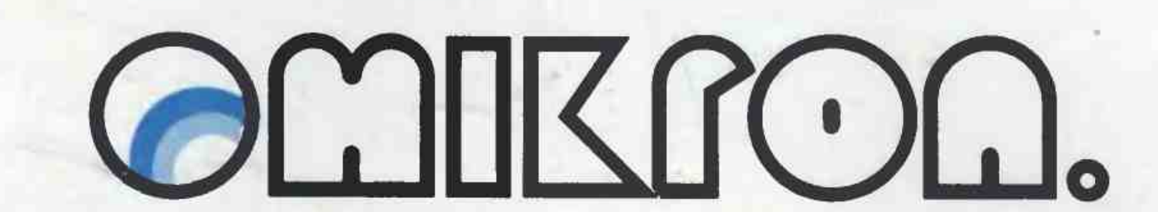


K-Spread 4 läuft auf allen Atari ST und TT (ab 1 MB). Es unterstützt sogar Farbe und Großbildschirme. Wie Sie sehen, wird die Farbe auch genutzt. Präsentations-Grafiken werden in Farbe viel klarer; und negative Zahlen kann K-Spread automatisch rot darstellen.

K-Spread ist seit Jahren Marktführer in England. Über 10.000 Stück wurden dort verkauft. Die deutsche Version wurde von OMIKRON für deutsche Erfordernisse maßgeschneidert. K-Spread 4 erhalten Sie bei allen OMIKRON.Vertragshändlern oder direkt bei OMIKRON. Unverbindliche Preisempfehlung

DM 248,–.

OMIKRON.Soft- + Hardware GmbH
Sponheimstr. 12e · D-7530 Pforzheim
Telefon 07231/35 60 33



XEST, Webgasse 21, A-1060 Wien
OMIKRON, France, 11, rue dérodé, F-51100 Reims
Elecomp, 11, avenue de la gare, L-4131 Esch/Alzette
Jotka Computing, Postbus 8183, NL-6710 AD Ede